2000年5月19日発行(毎週金曜日発行)第6巻17号通巻197号 平成7年4月18日第3種郵便物認可

週刊 ゴールデンウィークはゲーム三昧! 最新情報盛りだくさん!!

SOFTBANK Publishing

ザ・プレイステーション

2000 Vol.196 5.12・19 合併号 特別定価420円



特報
魔術士オーフェン PS2
ペルソナ2 罰

巻頭大攻略
秘蔵データ公開!
エヴァーグレイス 12P
とっておきの攻略情報をお届け!

PS大攻略
ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの
ウィザードリィ ~DIMGUIL~
レイクライシス
タイニーバレット
遙かなる時空の中で
閉鎖病院

特別付録 元祖メモリーカードシール

徹底紹介
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書
スーパーロボット大戦α
さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち
フェイバリットディア 純白の預言者
ブリガンダイン グランドエディション

PS2 大攻略
鉄拳タッグトーナメント 12P
デッド オア アライブ 2 12P
ØSTORY
劇空間プロ野球 AT THE END OF THE CENTURY 1999
グラディウスIII&IV ~復活の神話~

6号連続 PSソフトの裏技を完全網羅
特別企画 ハイテクジャンキー スペシャル!! 第4回



週刊ザ・プレイステーション CONTENTS

2000 5/12・19 vol.196

Cover Design／渡辺 縁
「エヴァーグレイス」
©2000 From Software, Inc.



GAME INDEX

PS2特集

特報

PS2大攻略

企画特別

徹底紹介

大攻略

企画・連載

PS READERS' RANKING

週刊ザ・プレイステーション 読者ランキング

PlayStation & PlayStation 2

読者のみんなで評価するPS＆PS2ソフト人気ランキング

Vol.194　集計期間：2000年1月21日～2000年4月14日

このコーナーの見方

「PS読者ランキング」は、発売されたすべてのPS＆PS2ソフトを対象に、読者のみなさんに10段階でソフトの評点をつけてもらい、最近3カ月間における全投票の累計平均点を、毎号誌面上で公開するコーナーです。参加者の方には、評点と同時に各ソフトに対するコメントを寄せていただき、そちらもどんどん公開していきます。それぞれの評価は、読者のみなさんのソフト購入の際に、参考意見としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は小数点第4位まで(5位以下切り捨て)で表示され、公表はチャートの信憑性を保つために15名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。

ジャンル表記

- RPG ＝ロールプレイングゲーム
- SLG ＝シミュレーションゲーム
- RAC ＝レーシングゲーム
- SHT ＝シューティングゲーム
- ACT ＝アクションゲーム
- ADV ＝アドベンチャーゲーム
- SPT ＝スポーツゲーム
- PUZ ＝パズルゲーム
- TBL ＝テーブルゲーム
- QIZ ＝クイズゲーム
- F·ACT ＝格闘アクションゲーム
- S·RPG ＝シミュレーションRPG
- A·ADV ＝アクションアドベンチャーゲーム
- ETC ＝その他のジャンル

すべてのプレイステーション＆プレイステーション2ソフトを読者のみんなで評価する、読者の読者による読者のためのランキング。
今週は「DEAD OR ALIVE2」、「鉄拳TAG TOURNAMENT」、「GOLFパラダイス」と、PS2タイトル3本が新登場。読者的品評会は「リッジレーサーV」を大特集!! PS2タイトル満載でお届けします。

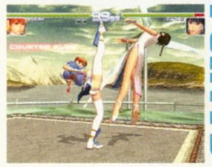
PlayStation 2 最新ソフトランキング

順位	前回	タイトル	メーカー名	ジャンル	投票平均点
1	NEW	DEAD OR ALIVE2 ■3月30日発売■6,800円	テクモ	F·ACT	9.3030
2	NEW	鉄拳TAG TOURNAMENT ■3月30日発売■6,800円	ナムコ	F·ACT	9.3000
3	1	リッジレーサーV ■3月4日発売■6,800円	ナムコ	RAC	8.7755
4	NEW	ゴルフパラダイス ■3月23日発売■5,800円	ティーアンドイーソフト	SPT	8.6667
5	5	ETERNAL RING ■3月4日発売■6,800円	フロム・ソフトウェア	RPG	8.5357
6	4	決戦 ■3月4日発売■6,800円	コーエー	SLG	8.4900
7	3	ストリートファイターEX3 ■3月4日発売■6,800円	アリカ／カプコン	F·ACT	8.4583
8	2	FANTAVISION ■3月9日発売■5,800円	SCEJ	PUZ	8.4348
9	6	ドラムマニア ■3月4日発売■オープン価格	コナミ	SLG	8.4154
10	7	A列車で行こう6 ■3月4日発売■6,800円	アートディンク	SLG	8.2368

NEW ENTRIES
新着タイトルをチェック!!

1位 NEW　DEAD OR ALIVE2　PS2

■テクモ■F·ACT■3月30日発売■6,800円■1～4P
■PS2専用メモリーカード(100KB)■デュアルショック2、PS2専用マルチタップ対応



9.3030 POINTS

▼なんとも不思議な感覚だった。画面だけ見ていると、ゲーセンでやっているのと変わらず、むしろそれ以上かも。ただ、もう少しコスチュームが増えていたらなぁ……。(宮崎県・匿名希望・17歳)▼美しい、なめらか、とにかく早いホールドからの駆け引き対戦が熱い!(高知県・冨田寛貴・34歳)▼ステージに高低差があり、デンジャーゾーンも新しくなり新鮮さがあっていい。ただ、リアルなグラフィックになったが、アニメっぽいキャラが好きになれなかった。(長野県・匿名希望・25歳)

2位 NEW　鉄拳TAG TOURNAMENT　PS2

■ナムコ■F·ACT■3月30日発売■6,800円■1～4P
■PS2専用メモリーカード(413KB)■デュアルショック2、PS2専用マルチタップ対応



9.3000 POINTS

▼アーケード版より格段にパワーアップしているグラフィックには驚かされた。OPムービーもスゴイ。(京都府・石橋 卓・23歳)▼鉄拳3で唯一の不満だった難易度設定が、今作では5段階まで選べるようになったので、アーケードで遊びまくった僕でもまだまだ遊べる。また、グラフィックが信じられないぐらいキレイになっている。(熊本県・中尾 純・21歳)▼グラフィックに目がいきがちだが、駆け引きなどの根本的なおもしろさもしっかりしている。(岐阜県・古田雄一郎・18歳)

4位 NEW　ゴルフパラダイス　PS2

■ティーアンドイーソフト■SPT■3月23日発売■6,800円■1～4P
■PS2専用メモリーカード(500KB)■デュアルショック2、PS2専用マルチタップ対応



8.6667 POINTS

▼まず、人のしなやかな動きにビックリ! ストーリーモードでは、1試合ずつプレイするごとに、キャラを成長させてることを実感できる。それに、アイテムのコレクションもしたくなる、かなり良いソフトです。(福岡県・匿名希望・14歳)▼操作もカンタンで、すぐにのめり込める感じです。(埼玉県・関根 健・16歳)▼ストーリーモードでキャラクターを育成できるのが良かった。通常のショットと、オーバーパワーショットの境目が見分けにくかった。(宮城県・匿名希望・17歳)

READER'S OPINION
注目作をピックアップ!!

40位 前回32位　テイルズ オブ ファンタジア　PS

■ナムコ■RPG■'98年12月23日発売■5,800円■1～4P
■メモリーカード(1)■デュアルショック対応(振動のみ)



9.3446 POINTS

▼ストーリー、キャラ、システムもみんないいです。特に「料理」が気に入ってます。今は2回目のプレイだけど、"グルメマスター"を目指して戦闘ごとに作っています。サブイベントも多いし、こんなに満足したRPGははじめてです。(香川県・池田いづみ・19歳)▼親指が痛くなる戦闘はもうイヤ。方向オンチだと、高いエンカウント率に半泣きになる……。(熊本県・森 詠子・29歳)▼SFC版でハマったが、やっぱり最高のゲームは何度やっても「最高!」と言える。ただ、もう少しミニゲームなどがあれば言うことなかったのに。(神奈川県・折井正幸・18歳)

69位 前回82位　ギャロップレーサー2000　PS

■テクモ■RAC■2月17日発売■5,800円
■メモリーカード(3～4)■デュアルショック対応



9.2041 POINTS

▼安定したシステムで、いつもと変わらなく楽しい。前作と大差ないのが良くも悪くもって感じ……。(埼玉県・伊藤大樹・19歳)▼白熱した名勝負が再現できるのがうれしい。(福島県・要田泰宏・22歳)▼騎乗採点するところがおもしろくてイイです。(北海道・住吉良太・18歳)▼はっきり言ってムズカシイ。慣れるまではぜんぜん勝てなかった。慣れてきても、気を抜くとすぐに抜かれてしまう。緊張感があるのはいいんだけど、もう少し簡単にしてほしかった。(神奈川県・遠藤昌男・16歳)▼騎手になった気分が味わえて楽しいです。(京都府・山田 渚・15歳)

111位 前回97位　天誅 忍凱旋　PS

■SME■ACT■'99年2月25日発売■2,800円(the Best)■1P
■メモリーカード(1～15)■アナログコントローラ対応(振動のみ)



9.0976 POINTS

▼前作からステージが2つ増えて、さらにステージエディット機能がついてより楽しめる。しかし、後の任務になるにつれて、人間離れした敵が多くなるので、そこの部分が少しマイナス。だけど、一度クリアしても、何度も遊べるソフトだと思う。(北海道・匿名希望・14歳)▼操作性は慣れるまで難しいが、とても楽しめた。最高!!(香川県・中磯孝幸・19歳)▼今作に新たに加わった「虎の巻」モードの制限が、かなり多いと思う。ちょっと残念。(静岡県・芹澤将和・19歳)

130位 前回126位　ハーレムビート ～You're The One～　PS

■コナミ■SLG■'99年10月28日発売■5,800円
■1P■メモリーカード(1)



9.0000 POINTS

▼キャラクターがみんな魅力的。バスケの試合も楽しめましたが、もう少し短くしてほしかったです。おまけゲームも多いし、アルバムも全部埋めたくなりました。(大阪府・匿名希望・28歳)▼ゲーム部分が中途半端な印象を受けた。(愛知県・野口資展・24歳)▼フルボイス、美麗なイラスト、魅力的なキャラクター。これだけ条件がそろっていれば◎。原作ファンには、たまらない作りになってます。澤村の裸を見られるだけでも、買う価値ありです(笑)(愛知県・匿名希望・21歳)

PlayStation 最新ソフトランキング

順位	前回	タイトル	メーカー名	ジャンル	投票平均点
1	1	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～ ■2月10日発売■6,800円	バンダイ	SLG	9.4780
2	4	ポポロクロイス物語Ⅱ ■1月27日発売■5,800円	SCEJ	RPG	9.4753
3	6	鉄拳3 ■'98年3月26日発売■オープン価格(the Best)	ナムコ	F·ACT	9.4737
4	9	幻想水滸伝Ⅱ ■'98年12月17日発売■2,800円(コナミ ザ ベスト)	コナミ	RPG	9.4675
5	8	実況パワフルプロ野球'99開幕版 ■'99年7月22日発売■5,800円	コナミ	SPT	9.4667
6	3	ヴァルキリープロファイル ■'99年12月22日発売■6,800円	エニックス	RPG	9.4666
7	13	デビルサマナーソウルハッカーズ ■'99年4月8日発売■6,800円	アトラス	RPG	9.4651
8	5	東京魔人學園剣風帖 ■'98年6月18日発売■5,800円	アスミック・エースエンタテインメント	ADV	9.4545
9	2	Culdcept EXPANSION (カルドセプト エキスパンション) ■'99年5月1日発売■5,800円	メディアファクトリー／大宮ソフト	TBL	9.4516
10	7	グローランサー ■'99年11月25日発売■6,800円	アトラス	RPG	9.4380
11	12	リトルプリンセス　マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	RPG	9.4359
12	11	ゼノギアス	スクウェア	RPG	9.4234
13	10	ECHO NIGHT #2　眠りの支配者	フロム・ソフトウェア	ADV	9.4167
14	26	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～ファイナルヴァージョン～	コナミ	SPT	9.4118
15	27	メルティランサー The 3rd Planet	コナミ	SLG	9.4000
15	17	SHADOW TOWER	フロム・ソフトウェア	RPG	9.4000
17	16	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	ACT	9.3958
17	38	クロノ・クロス	スクウェア	RPG	9.3958
19	14	スターオーシャン　THE SECOND STORY	エニックス	RPG	9.3955
20	27	KING'S FIELD Ⅱ	フロム・ソフトウェア	RPG	9.3913
21	39	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春～	コナミ	ADV	9.3889
22	40	季節を抱きしめて	SCEJ	ADV	9.3871
23	18	アンジェリーク　天空の鎮魂歌	コーエー	RPG	9.3857
23	15	ファイナルファンタジーⅤ	スクウェア	RPG	9.3857
25	19	Lの季節　-A piece of memories-	トンキンハウス	ADV	9.3846
26	29	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	イースリースタッフ	SLG	9.3810
27	20	サーカディア	SCEJ	ADV	9.3750
27	56	サウンドノベル・エボリューション3 街～運命の交差点～	チュンソフト	ADV	9.3750
27	33	メルティランサーRe-inforce	imadio	SLG	9.3750
30	20	立体忍活劇 天誅 忍百選	SME	ACT	9.3684

順位	前回	タイトル	メーカー名	ジャンル	投票平均点
31	25	輝く季節へ	キッド	ADV	9.3647
32	23	ダブルキャスト	SCEJ	ADV	9.3594
33	33	風のクロノア　door to phantomile	ナムコ	ACT	9.3548
34	45	マイガーデン	テクノソフト	SLG	9.3529
35	22	ワイルドアームズ2ndイグニッション	SCEJ	RPG	9.3509
36	29	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	ACT	9.3500
37	23	Tactics Ogre	アートディンク	S-RPG	9.3488
38	33	FAVORITE DEAR	NECインターチャネル	SLG	9.3469
39	41	ワイルド アームズ	SCEJ	RPG	9.3462
40	32	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	RPG	9.3446
41	47	牧場物語～ハーベストムーン～	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	9.3402
42	46	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	S-RPG	9.3333
42	33	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	フロム・ソフトウェア	ACT	9.3333
42	42	サンダーフォースV　パーフェクトシステム	テクノソフト	SHT	9.3333
45	31	ポポロクロイス物語	SCEJ	RPG	9.3304
46	57	続・御神楽少女探偵団～完結編～	ヒューマン	ADV	9.3158
47	48	ペルソナ2 罪	アトラス	RPG	9.3067
48	50	ときめきメモリアル2	コナミ	SLG	9.2962
49	42	R・TYPE ⊿	アイレムソフトウェアエンジニアリング	SHT	9.2889
50	70	クロノ・トリガー	スクウェア	RPG	9.2880
51	33	Echo Night	フロム・ソフトウェア	ADV	9.2857
52	61	ストリートファイターZERO3	カプコン	F-ACT	9.2800
53	54	リンダキューブアゲイン	SCEJ	RPG	9.2778
53	54	ラングリッサーⅣ&Ⅴ FinalEdition	メサイヤ	S-RPG	9.2778
55	44	Memories Off	キッド	ADV	9.2752
56	72	ガレリアンズ	アスキー	A-ADV	9.2727
57	52	ファイナルファンタジーⅥ	スクウェア	RPG	9.2692
58	58	夜想曲	ビクターインタラクティブソフトウエア/パックインソフト	ADV	9.2667
59	60	幻想水滸伝	コナミ	RPG	9.2606
60	49	ブレスオブファイアⅢ	カプコン	RPG	9.2603
61	51	ファイヤープロレスリングG	ヒューマン	SPT	9.2564
62	53	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	F-ACT	9.2536
63	75	クロス探偵物語	ワークジャム	ADV	9.2500
63	74	ギターフリークス APPEND 2ndMIX	コナミ	SLG	9.2500
65	64	サンパギータ	SCEJ	ADV	9.2333
66	61	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	RPG	9.2188
67	77	エースコンバット3　エレクトロスフィア	ナムコ	SHT	9.2179
68	63	グランツーリスモ2	SCEJ	RAC	9.2146
69	82	ギャロップレーサー2000	テクモ	RAC	9.2041
70	73	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA	フロム・ソフトウェア	ACT	9.2000
71	66	全日本プロレス～王者の魂～	ヒューマン	SPT	9.1923
72	71	アンジェリークSpecial2	コーエー	SLG	9.1818
72	97	レイストーム	タイトー	SHT	9.1818
74	65	久遠の絆	F・O・G	ADV	9.1790
75	82	みつめてナイト	コナミ	SLG	9.1786
76	69	アークザラッドⅡ	SCEJ	RPG	9.1739
77	78	メタルギア ソリッド	コナミ	A-ADV	9.1714
78	80	どきどきポヤッチオ	キングレコード	RPG	9.1667
78	106	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	トミー	SPT	9.1667
78	96	東京魔人学園朧綺譚	アスミック・エース・エンタテインメント	ADV	9.1667
81	90	グランディア	ゲームアーツ／ESP	RPG	9.1650
82	67	To Heart	アクアプラス	ADV	9.1629
83	100	アストロノーカ	エニックス	SLG	9.1600
84	109	moon	アスキー	RPG	9.1471
85	92	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	SLG	9.1429
85	89	DEVICEREIGN(デバイスレイン)	メディアワークス	SLG	9.1429
87	68	SDガンダム GGENERATION-0(ゼロ)	バンダイ	SLG	9.1405
88	91	ソウルエッジ	ナムコ	F-ACT	9.1379
89	86	ベイグラント ストーリー	スクウェア	A-ADV	9.1371
90	80	ルナ2～エターナルブルー～	角川書店／ESP	RPG	9.1364
91	79	マリーのアトリエPlus～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	RPG	9.1333
91	93	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCEJ	S-RPG	9.1333
93	121	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	SLG	9.1316
93	85	俺の屍を越えてゆけ	SCEJ	RPG	9.1316
93	126	KING'S FIELD Ⅲ	フロム・ソフトウェア	RPG	9.1316
96	88	DEWPRISM(デュープリズム)	スクウェア	RPG	9.1310
97	93	モンスターファーム バトルカード	テクモ	ETC	9.1304
98	108	ジルオール	コーエー	RPG	9.1250
98	113	夏色剣術小町	NECインターチャネル	SLG	9.1250
100	111	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	RPG	9.1194
101	93	SPRIGGAN ～LUNAR VERSE～(スプリガン ルナヴァース)	フロム・ソフトウェア	ACT	9.1176
101	113	Serial experiments lain	パイオニアLDC	ETC	9.1176
101	82	ドキドキプリティーリーグ 熱血乙女青春記	エクシング・エンタテインメント	SLG	9.1176
104	116	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア	RPG	9.1099
105	87	ビートマニア APPEND 5thMIX～Time to get down～	コナミ	SLG	9.1071
106	148	Gダライアス	タイトー	SHT	9.1053
106	119	グラディウス外伝	コナミ	SHT	9.1053
108	122	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	ADV	9.1000

ランキングトピック①

「DOA2」&「鉄拳TT」ついに登場!!

今週PS2ランキングについに登場した「DEAD OR ALIVE2」と「鉄拳TAG TOURNAMENT」。過去、読者ランキングで絶大な人気を誇っていた鉄拳シリーズだけに、首位は間違いないと思われていた「鉄拳TT」だが、0.003pointという僅差で「DOA2」が首位を制した。



順位予想も、ほとんどの人が「鉄拳TT」を1位と書いていた。

150位 前回147位 Dance Dance Revolution 2nd ReMIX　PS

■コナミ■SLG■'99年8月26日発売■5,800円■1～2P
■メモリーカード(1～15)■デュアルショック、DDR専用コントローラ対応



8.9216 POINTS

▼「オールミュージックモード」や「アナザーモード」が、最初から使えるのが良かったです。曲も最高です!!（福岡県・吉弘聡子・13歳）▼ストレス解消できて健康的。本気でダイエットしたい人は、特にオススメ。ぜひ、専用コントローラでプレイすべきソフトです。ヘタなダイエットマシーンより効果大!普通に遊ぶ人でも、すごく楽しめてGood。（山口県・勝田康隆・27歳）▼難易度を変更できるので、自分のレベルに合わせてプレイできる。2Pで同時プレイするときも、それぞれ設定することができるから、より楽しめた。（東京都・匿名希望・21歳）

READER'S OPINION

COMING SOON

間もなくランクイン!!

?位 EVE ZERO　PS

■ネットビレッジ■ADV■3月30日発売■6,800円■1～4P
■メモリーカード(4)■デュアルショック対応(振動のみ)



? POINTS

▼シリーズのファンを裏切らないデキ。「burst error」からのファンとしては、とてもうれしい。ぜひ、続編を!（秋田県・工藤正隆・16歳）▼笑えるところがあって、なかなかおもしろかった。だけど、進めていくのが少し面倒くさい。（長崎県・芥川雅臣・16歳）▼さすがに「EVE」シリーズはおもしろい! ムービーシーンなどもスゴクいい。（群馬県・匿名希望・31歳）▼ノリはまさしく「EVE」シリーズ。前作には及ばないものの、それなりに楽しめました。（福岡県・匿名希望・22歳）

?位 聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説　PS

■バンダイ■SLG■3月4日発売■5,800円
■1P■メモリーカード(1)



? POINTS

▼ルート分岐により、アニメにないエンディングにもなり得るので、一度クリアしても何度もプレイできる。ただ、プレイ時間が長くなりすぎるのはツライ。あと、主人公専用のオリジナルオーラバトラーをエディットして、ゲームに登場させることができればよかったのに。（青森県・大里 大・27歳）▼ゲーム用のオープニングを入れるなら、原作の名シーンを入れてほしかったです。（奈良県・西尾佳子・37歳）▼アニメではありえない展開が見られたのは良かった。（滋賀県・匿名希望・19歳）

?位 ワーネバ・アイランド　PS

■リバーヒルソフト■SLG■3月30日発売■5,800円■1P
■ポケットステーション(10)■デュアルショック対応(振動のみ)



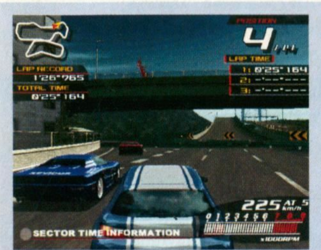
? POINTS

▼もともと「ワーネバ」シリーズが好きなので、このソフトも何も考えずに購入したけど、すごくおもしろくて良かった。プレイしていると時間を忘れてしまう。（大阪府・山野智恵子・20歳）▼動物たちの成長を見守っていくのがとても楽しい。しかし、1～3日目は動物以外の誰とも会えずに寂しい思いをした。それと、ヘルプ機能が不親切になったように感じる。（栃木県・金山裕一・19歳）▼こんなにおもしろいゲームは何年ぶりでしょうか!!（北海道・竹内祥子・11歳）

COMING SOON

読者的品評会 Vol.046

リッジレーサーV



■ナムコ■RAC
■3月4日発売■6,800円■1～2P
■PS2専用メモリーカード(420KB)
■デュアルショック、デュアルショック2、ネジコン、ジョグコン対応

8.7755 Points
3位
前回1位

「リッジレーサーV」読者の評価はどうだったかな?

レースゲームとして常に高い人気の「リッジレーサー」シリーズ最新作。PS2に舞台を変えた今作では、純粋にレースを楽しめるような作りになっている。ムービーなどのグラフィックが向上したことで、走りの爽快感が増していると評判だ。



進化した美麗なリプレイシーンは見もの。

初心者にも最高です!!

▼グラフィックは最高でスリル満点です。レースゲームはほとんどやったことがなかったけど、これにはハマりました。初心者でもEASYモードがあるので、すぐに遊べてよかったです。何度でもすばらしい映像を見て、楽しんでいます。（兵庫県・松尾 純・20歳）▼走っているときの、景色の美しさと爽快感が最高なので、何度でもトライできる。初代リッジを思わせるコースデザインもいい。（兵庫県・村野利樹・29歳）▼車から背景まで、すべての映像がよりリアルになってスゴイ! リプレイもいろんな視点から見られるし、最初から最後までのプレイが見られるのにも感動した。（神奈川県・宮川将弥・15歳）▼車も前作と比べて、ずいぶんカッコ良くなった。エンジンを変えられるのはいい。最高!!（新潟県・澤 裕介・14歳）▼ドリフトが楽々できて、超爽快! 初心者には最高だね。（三重県・日比野克俊・17歳）▼スゲ～画面がキレイ。レース中のBGMもカッコイイ!!（千葉県・富田一起・16歳）

これだけは言わせて!!

▼思ったよりロードが長いのと、敵のイヤラシイ動きのせいで、難しくなってイラつく。（栃木県・匿名希望・24歳）▼いかにもゲーム的レースゲーム。やることも少ないし、実車的な感覚にもなれない。映像でごまかされている感じを受けました。（千葉県・飯塚元喜・35歳）▼レースゲームなのに、スピード感と爽快感がない。（兵庫県・石澤義崇・14歳）▼対戦で視点が変わらないのがちょっと……。（長崎県・匿名希望・15歳）▼欲を言えば、もっとやり込めるようなゲームにしてほしかった。（熊本県・宇土和宏・16歳）▼初めて買ったレースゲームだけど、単調なのが……。グラフィックも驚くほどではなかった。（秋田県・匿名希望・16歳）▼レース中の実況が、英語ばかりで言っていることがわからない。それに、車種の少なさはマイナス点。ゲーム内容はそんなに良くないと思う。（愛知県・匿名希望・13歳）▼前作に入っていた音楽も欲しかったです。（青森県・丸 渉・23歳）

こんなにハマるとは思いませんでした!!

▼プレイした途端、全身に衝撃が走りました。車の滑らかさ、リアリティ、背景など絶品です。いま、指が死ぬほどプレイしています。（埼玉県・森田貴敏・15歳）▼走りまくって、あっちこっちブツけまくってるけど気分爽快! 遊びなれるまで、ちょっと気持ち悪いけど……。（埼玉県・高野七美・16歳）▼いままで「リッジ」シリーズは好きじゃなかったけど、あのリアルな画面にタジタジです。プレイするよりも、リプレイを見ていたほうがおもしろいと思ったのは僕だけでしょうか? 実写よりもキレイです。（静岡県・菊池之成・14歳）▼初めて買ったレースゲームに、こんなにハマるなんて思わなかった。（群馬県・大塚大仕・16歳）▼やればやるほど、のめり込みます。プレイしていると「リッジ」を友人と徹夜でやった頃を思い出します。今は子供と2人でハマってます。（熊本・佐藤 幸・30歳）▼すご～い!! 背景が本物みたい。買って良かった。レースに没頭してます。（東京都・金瀬陽子・18歳）

順位	前回	タイトル	メーカー名	ジャンル	投票平均点
108	76	パラサイト・イヴ2	スクウェア	A-ADV	9.1000
108	105	Formula One99	SCEJ	RAC	9.1000
111	97'	天誅 忍凱旋	SME	ACT	9.0976
112	112	こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCEJ	ETC	9.0879
113	102	フロントミッション サード	スクウェア	SLG	9.0769
113	100	アンジェリーク　デュエット	コーエー	SLG	9.0769
115	123	チョコボスタリオン	スクウェア	SLG	9.0762
116	117	悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス	SLG	9.0667
116	113	～アートカミオン～芸術伝	TYO	RAC	9.0667
118	103	とんでもクライシス!	徳間書店	A-ADV	9.0625
118	143	スペクトラルフォース　愛しき邪悪	アイディアファクトリー	SLG	9.0625
120	117	KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	RPG	9.0556
120	126	雪割りの花	SCEJ	ADV	9.0556
120	106	大航海時代Ⅳ～PORTO ESTADO～	コーエー	S-RPG	9.0556
123	126	チョコボコレクション	スクウェア	ETC	9.0500
123	120	ぷよぷよSUN　決定盤	コンパイル	PUZ	9.0500
125	126	Guilty Gear	アークシステムワークス	F-ACT	9.0476
126	135	マクロスVF-X2	バンダイビジュアル	SHT	9.0465
127	138	Silent Bomer(サイレントボマー)	バンダイ	ACT	9.0357
128	110	機動戦士ガンダム　逆襲のシャア	バンダイ	ACT	9.0323
129	99	ワールドネバーランド2～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	SLG	9.0149
130	141	電車でGO! プロフェッショナル仕様	タイトー	SLG	9.0000
130	126	ヴァンダルハーツⅡ～天上の門～	コナミ	S-RPG	9.0000
130	142	影牢～刻命館 真章～	テクモ	ACT	9.0000
130	126	スーパーロボット大戦F　完結編	バンプレスト	S-RPG	9.0000
130	159	DEAD OR ALIVE	テクモ	F-ACT	9.0000
130	126	ハーレムビート～You're The One～	コナミ	SLG	9.0000
130	146	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2	カプコン	F-ACT	9.0000
130	162	わくぷよダンジョン決定盤	コンパイル	RPG	9.0000
138	124	ドラゴンクエスト・キャラクターズトルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～	チュンソフト／エニックス	RPG	8.9845
139	126	ポリスノーツ	コナミ	ADV	8.9818
140	125	サモンナイト	バンプレスト	S-RPG	8.9717
141	145	ファイナルファンタジーⅦインターナショナル	スクウェア	RPG	8.9667
142	150	REBUS	アトラス	RPG	8.9444
143	136	機動戦士Ζガンダム	バンダイ	ACT	8.9375
143	104	るろうに剣心　明治剣客浪漫譚　～十勇士陰謀編～	SCEJ	RPG	8.9375
145	158	パラサイト・イヴ	スクウェア	RPG	8.9362
146	再登場	御神楽少女探偵団	ヒューマン	ADV	8.9333
146	再登場	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	コナミ	SLG	8.9333
146	126	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1	コナミ	SLG	8.9333
149	148	メタルギア ソリッド インテグラル	コナミ	A-ADV	8.9310
150	147	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	コナミ	SLG	8.9216
151	156	チョコボレーシング～幻界へのロード～	スクウェア	RAC	8.9167
152	153	双界儀	スクウェア	ADV	8.9091
153	180	バイオ ハザード	カプコン	ADV	8.9070
154	139	かえるの絵本～なくした記憶を求めて～	ビクターインタラクティブソフトウエア	S-RPG	8.9016
155	186	アークザラッド	SCEJ	RPG	8.8974
156	169	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜　特別篇	チュンソフト	ADV	8.8947
157	143	私立ジャスティス学園	カプコン	F-ACT	8.8750
157	151	テイルコンチェルト	バンダイ	ADV	8.8750
157	162	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	RPG	8.8750
160	140	女神異聞録 ペルソナ	アトラス	RPG	8.8571
160	156	トゥルーラブストーリー2	アスキー	SLG	8.8571
162	162	聖剣伝説 レジェンド オブ マナ	スクウェア	RPG	8.8497
163	136	ポップンミュージック3アペンドディスク	コナミ	SLG	8.8333
164	161	BAROQUE 歪んだ妄想	スティング	RPG	8.8276
165	154	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	コナミ	SPT	8.8247
166	183	サガ フロンティア	スクウェア	RPG	8.8246
167	189	R4 -RIDGE RACER TYPE4-	ナムコ	RAC	8.8214
168	178	バイオハザード 2	カプコン	ADV	8.8125
168	179	KOUDELKA(クーデルカ)	サクノス／SNK	RPG	8.8125
168	162	ヴァンパイアセイヴァー EXエディション	カプコン	F-ACT	8.8125
171	173	UFO－A DAY IN THE LIFE－	アスキー	ETC	8.8000
171	162	GI JOCKEY	コーエー	ACT	8.8000
171	162	トロンにコブン	カプコン	ACT	8.8000
174	196	STREET FIGHTER EX 2 plus	アリカ／カプコン	F-ACT	8.7813
175	175	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～	SME	ADV	8.7692
176	195	ぷよぷよーん　～カーくんといっしょ～	コンパイル	PUZ	8.7667
177	192	ぷよぷよ通　決定盤	コンパイル	PUZ	8.7647
178	189	フロントミッションセカンド	スクウェア	S-RPG	8.7586
179	176	アジト3	バンプレスト	SLG	8.7576
180	171	SILENT HILL	コナミ	ADV	8.7429
181	191	サウザンドアームズ	アトラス	RPG	8.7391
182	181	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	コナミ	SLG	8.7333
182	181	ジェットでGO!	タイトー	SLG	8.7333
182	207	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	SLG	8.7333
185	172	蒼魔灯	テクモ	ACT	8.7237
186	201	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	RPG	8.7175

ランキングトピック②

今週一番ランクをあげたPSソフトは……

今週一番ランクをあげたPSソフトは「Gダライアス」。先週148位(8.8947Points)から今週106位(9.1053Points)に42ランクアップ。アーケードからの移植作品で、'98年4月に発売された。移植にあたり、システムが強化されたほか、PS版独自の要素も充実している。



登場以来、一度も票数割れすることのない根強い人気だ。

順位	前回	タイトル	メーカー名	ジャンル	投票平均点
187	177	レジェンド オブ ドラグーン	SCEJ	RPG	8.7002
188	155	グランツーリスモ	SCEJ	RAC	8.7000
189	187	レガイア伝説	SCEJ	RPG	8.6970
190	188	モンスターファーム2	テクモ	SLG	8.6875
191	217	サガ フロンティア2	スクウェア	RPG	8.6839
192	185	みんなのGOLF	SCEJ	SPT	8.6774
193	205	クラシュ・バンディクーレーシング	SCEJ	RAC	8.6667
193	再登場	鉄拳2	ナムコ	F-ACT	8.6667
195	215	ダービースタリオン	アスキー	SLG	8.6522
196	199	スーパーロボット大戦 コンプリートボックス	バンプレスト	S-RPG	8.6444
197	184	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	A-ADV	8.6436
198	174	ギターフリークス	コナミ	SLG	8.6400
199	200	PANDORA MAX SERIES ドラゴンナイツ・グロリアス	パンドラボックス	RPG	8.6304
200	193	ダービースタリオン99	アスキー	SLG	8.6196
201	196	ウイニングポスト4	コーエー	SLG	8.6129
202	221	火星物語	アスキー	RPG	8.6111
202	204	PANDORA MAX SERIES Vol.2死者の呼ぶ館	パンドラボックス	ADV	8.6111
204	207	パラッパラッパー	SCEJ	ACT	8.6000
204	160	ビートマニア APPEND 4thMIX ～the beat goes on～	コナミ	SLG	8.6000
206	216	モンスターファーム	テクモ	SLG	8.5926
207	207	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！ 世界一周～	SCEJ	ACT	8.5882
208	196	ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～	リバーヒルソフト	SLG	8.5833
209	218	ポポローグ	SCEJ	RPG	8.5778
210	214	XI[sái]	SCEJ	PUZ	8.5769
211	194	エクソダスギルティー	アーベル／イマディオ	ADV	8.5652
212	220	XI[sái] JAMBO	SCEJ	PUZ	8.5484
213	162	ルナ シルバースターストーリー	角川書店／ESP	RPG	8.5455
214	213	ビートマニア	コナミ	SLG	8.5385
215	202	ナイナイの迷探偵	ナムコ	ADV	8.5333
216	219	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	RPG	8.5152
216	206	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶	コナミ	TBL	8.5152
218	170	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	RPG	8.4783
219	224	どこでもいっしょ	SCEJ	ETC	8.4731
220	202	オメガブースト	SCEJ	SHT	8.4667
220	207	実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー	コナミ	SPT	8.4667
220	251	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	F-ACT	8.4667
223	232	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	S-RPG	8.4000
224	223	みんなのGOLF2	SCEJ	SPT	8.3718
225	226	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	RPG	8.3708
226	228	実況パワフルプロ野球'99決定版	コナミ	SPT	8.3333
227	222	DINO CRISIS(ディノ クライシス)	カプコン	A-ADV	8.3182
228	229	俺の料理	SCEJ	ACT	8.3125
229	229	VIGILANTE8 セカンドバトル	シスコンエンタテインメント	ACT	8.2941
230	227	アークザラッドⅢ	SCEJ	RPG	8.2765
231	再登場	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	RPG	8.2667
232	234	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	SLG	8.1905
233	240	桃太郎電鉄V(ブイ)	ハドソン	TBL	8.1642
234	235	アナザー・マインド	スクウェア	ADV	8.1000
235	236	チェイス・ザ・エクスプレス	SCEJ	ADV	8.0909
236	再登場	スマッシュコート2	ナムコ	SPT	8.0667
237	236	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	TBL	8.0476
238	241	ダンスダンスレボリューション	コナミ	ACT	8.0000
238	244	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	ACT	8.0000
238	231	ギャロップレーサー3	テクモ	RAC	8.0000
241	248	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♡	コナミ	ETC	7.9375
242	245	スナッチャー	コナミ	ADV	7.9333
243	238	エアガイツ	スクウェア・ドリームファクトリー	F-ACT	7.9167
244	258	Racing Lagoon(レーシングラグーン)	スクウェア	RPG	7.8750
245	245	ウンジャマ・ラミー	SCEJ	ACT	7.8667
245	再登場	リッジレーサー	ナムコ	RAC	7.8667
247	255	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	S-RPG	7.8500
247	257	金田一の事件簿～地獄遊園殺人事件～	講談社	ADV	7.8500
249	254	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	RPG	7.8333
249	252	峠MAX-G	アトラス	RAC	7.8333
251	256	ドラゴンヴァラー	ナムコ	ACT	7.8125
252	263	せがれいじり	エニックス	ETC	7.8077
253	233	筋肉番付vol.1～俺が最強の男だ!～	コナミ	SPT	7.8000
254	250	BIOHAZARD GUN SURVIVOR	カプコン	SHT	7.7660
255	247	西遊記	コーエー	S-RPG	7.7500
256	253	RPGツクール3	アスキー	ETC	7.7222
257	260	新スーパーロボット大戦	バンプレスト	S-RPG	7.7179
258	242	封神演義	コーエー	S-RPG	7.6111
259	259	ワールドスタジアム3	ナムコ	SPT	7.4667
260	262	リベログランデ	ナムコ	SPT	7.3000
261	261	ビブリボン	SCEJ	ACT	7.1212
262	264	新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス	ADV	7.0667

今週消えていったタイトル

今週、投票数が足りずにランク外になってしまったソフトは、「アランドラ2 魔進化の謎」、「探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に」(写真)、「ドカポン! 怒りの鉄剣」、「爆走デコトラ伝説2～男人生夢一路～」、「バストアムーブ2～ダンス天国MIX～」、「ファーストkiss☆物語」、「ポップンミュージック2」の6本です。



3カ月間の合計得票数が15票未満だと消えてしまいます！

投票数ランキング TOP 20

このランキングは、PS読者ランキングに投票があったはがきから、最近3カ月間における各タイトルごとの応募投票数を算出し、そのうちの上位20位をプレイステーション&プレイステーション2タイトル混合でランキングにしたものです。読者のみなさんによる投票平均点とは別に、どのゲームがどれだけ多くの人に注目されているかを表すランキングとなっています。注目度という観点から、評価の参考にしてくださいね。なお、このランキングだけに投票することはできません。

順位	前回	タイトル／データ	ポイント
1	1	ヴァルキリープロファイル ■エニックス■RPG■'99年12月22日発売■6,800円 PS	1976
2	2	クロノ・クロス ■スクウェア■RPG■'99年11月18日発売■6,800円 PS	811
3	3	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア■RPG■'99年2月11日発売■7,800円 PS	715
4	5	幻想水滸伝Ⅱ ■コナミ■RPG■'98年12月17日発売■2,800円(コナミ ザ ベスト) PS	569
5	7	ゼノギアス ■スクウェア■RPG■'98年2月11日発売■6,800円 PS	529
6	4	グランツーリスモ2 ■SCEJ■RAC■'99年12月11日発売■6,800円 PS	508
7	6	ワイルドアームズ2ndイグニッション ■SCEJ■RPG■'99年9月2日発売■6,800円 PS	493
8	8	レジェンド オブ ドラグーン ■SCEJ■RPG■'99年12月2日発売■6,800円 PS	467
9	10	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～ ■バンダイ■SLG■2月10日発売■6,800円 PS	454
10	9	スターオーシャン THE SECOND STORY ■エニックス■RPG■'98年7月30日発売■6,800円 PS	445
11	13	ファイナルファンタジーⅦ ■スクウェア■RPG■'97年1月31日発売■6,800円 PS	364
12	11	テイルズ オブ ファンタジア ■ナムコ■RPG■'98年12月23日発売■5,800円 PS	354
13	12	ときめきメモリアル2 ■コナミ■SLG■'99年11月25日発売■6,800円 PS	341
14	15	ポポロクロイス物語Ⅱ ■SCEJ■RPG■1月27日発売■5,800円 PS	324
15	17	ベイグラント ストーリー ■スクウェア■A・ADV■2月10日発売■6,800円 PS	321
16	14	バイオハザード3 LAST ESCAPE ■カプコン■A・ADV■'99年9月22日発売■6,800円 PS	289
17	16	聖剣伝説 レジェンド オブ マナ ■スクウェア■RPG■'99年7月15日発売■6,800円 PS	286
18	18	どこでもいっしょ ■SCEJ■ETC■'99年7月22日発売■3,800円 PS	260
19	19	ワイルド アームズ ■SCEJ■RPG■'96年12月20日発売■2,800円(the Best) PS	234
20	再登場	ペルソナ2 罪 ■アトラス■RPG■'99年6月24日発売■6,800円 PS	225

今週のまとめ EDITOR'S VIEW

今週は、PS2の初登場タイトル3本、PSタイトルの初登場はナシという、にぎやかなような、そうでないような、微妙な雰囲気のランキングになりました。ともあれ、登場しているPS2ソフトが10本までに達したのはうれしいです。

さて今週から、編集部の引越しにともない、はがきのあて先が変わります。今週号のとじ込みはがきは新住所になっているので、そのまま出せば大丈夫ですが、古い号のはがきを使うときは、気をつけてくださいね。なお、ゴールデンウィークなので応募期間をいつもより一週間長くしてあります。

読者の裏声

いよいよゴールデンウィーク。そして編集部はお引越し。しかし、私の机はまだぜんぜん片付いてません。片付かなかったら、置いてけぼりにされてしまうんでしょうか? ちょっと怖いので、がんばって片付けます。

●「ヴァルキリープロファイル」をやっていて、誰かがやられるといちいち「あぁ、死んじゃった」と言ううちの母。もうこいつらは死人だっつーの。
(埼玉県・匿名希望・15歳)

●友達が俺のトロに「殺すぞ！」とか「死ねコラ！」とかを挨拶として覚えさせちゃって、ちょっとショック。でも笑える……。
(長野県・宮下貴行・17歳)

●この不景気の中、就職活動で大苦戦の僕。「蒼魔灯」の敵キャラをムカツク面接官に見たててストレス発散してます。
(神奈川県・古田雄一・23歳)

●「俺の料理」で納豆をまぜてたら、友達が横で本当におかめ納豆まぜてました。60回くらい! (愛媛県・匿名希望・17歳)

●毒入りしゅうまい事件以後、拾い食いをしちゃダメだと子供に言い聞かせているが、「トルネコの大冒険2」を子供の前でしょっちゅうやっているので、まるで説得力がない。 (東京都・佐藤勇吾・35歳)

●「モンスターファーム2」の「丸太うけ」は、トレーニングというよりも虐待に近いものがあると思う。(愛知県・北野之哉・17歳)

●先日、生まれて初めて告白されました。しかもゲームで!! 「RPGツクール3」と3枚のメモカに託された思いはうれしいもののちょっと気持ち悪くもあり、かなり複雑な気分です。ちなみにまだ返事はしてません。
(埼玉県・匿名希望・19歳)

●初めて献血をして、もらった図書券でザ・プレを買った。ちょっと得した気分。
(愛媛県・三好愛子・21歳)

→最近は図書券もらえるんですね。ちょっと魅力的。16歳以上の方は、月に1回くらい、そんなふうにしてザ・プレを買うのもいいかもしれませんね。(担当・あさみ666)

♪山形県／秋葉 優(14歳)



ヨロイモッチーって、ヨロイ着てるだけだと思うんだけど、脱げないのかな?

♪群馬県／石崎敦子(19歳)



サラマンダーの炎でヤケドしないんでしょうか? 思わず心配になりました(笑)。

♪熊本県／佐藤 幸(30歳)



ハゲの強さが身にしみてわかりました……って、ハゲだから強いんですか!?

♪宮城県／板垣紗矢(19歳)



うしろで飛んでる蝶がとてもキレイですね。どことなく優しげな雰囲気のシエラさん。

♪静岡県／酒井千華(14歳)

マンガの中で点数も記入されているのって、なんだか技アリな感じがします(笑)。



PS2タイトルもどんどん投票してね! 参加方法はこちら

予想してゲット!! 順位を当てて好きな商品を手に入れよう!!

順位予想ゲーム

こちらが指定するソフトが、初登場時点で何位にランクインするかを予想してもらう順位予想ゲーム。見事、初登場順位を当てた人(※的中者多数の場合は抽選で5名)に、右の賞品からお好きな物を1個プレゼント。プレゼント賞品はみなさんのご要望で変わっていくので、リクエストもよろしく。応募の際は、順位予想するタイトル名を必ず明記してね。

現在の選べる賞品

①ポケットステーション
②PS2専用メモリーカード
③PS2用デュアルショック2

上の賞品の中から、欲しい賞品の番号を、予想順位の隣に書いてね(※番号が書かれていない場合は①ポケットステーションになります)。なお、賞品の色は編集部に任せて頂きますので、ご了承ください。

今週のお題 「グラディウスⅢ&Ⅳ～復活の神話～」は何位かな?



■コナミ■SHT■4月13日発売■オープン価格 PS 2

'89年と'98年にそれぞれアーケードで発表された「～Ⅲ」と「～Ⅳ」の2作品を収録した「グラディウスⅢ&Ⅳ～復活の神話～」が今週のお題。

PS2初のシューティングゲームとなるこのタイトル、いったい何位で初登場するかな? どんどん予想してね。

4／14号結果発表 「鉄拳TAG TOURNAMENT」は2位!!



■ナムコ■F・ACT■3月30日発売■5,800円 PS 2

Vol.192(4月14日号)のお題「鉄拳TAG TOURNAMENT」は、今週2位(9.3000Points)で初登場。的中者の中から抽選で山形県・西条満彦、埼玉県・新田和枝、山梨県・早川雅裕、岐阜県・大洞祐治、兵庫県・佐伯俊明の5人が当選。今回の的中者は全部で15人でした。

参加してゲット!! 順位を当てて好きな商品を手に入れよう!!

参加者プレゼント



参加してくれた方全員の中から抽選で毎号10名様に、お好きなプレイステーション&プレイステーション2ソフトをプレゼント!! 投票はがきに希望ソフト名(発売後のソフトに限ります)を書いてね。タイトルを複数書かれた場合は、そのうち1本をこちらで選ばせていただきます。限定版はなるべく避けてね。

4／14号当選者

抽選で、北海道・青木隆浩、宮城県・新居 恵、千葉県・福井智佳子、東京都・外崎 伴、新潟県・和田圭介、大阪府・二宮愛依、兵庫県・小泉琢哉、岡山県・渡部恵子、徳島県・神崎照穂、福岡県・柳川雅仁の10名が当選。ソフトが届くのを楽しみに待っててね。

参加の掟

■記入例
※発売前のソフトの評点をしたらボツです!
・ETERNAL RING……10点
(コメント)
・グルーヴ地獄V……5点
(コメント)
・ドラムマニア……8点
(コメント)
※PS&PSソフト、計5本まで。
タイトルは50音順にね!!
・「グラディウスⅢ&Ⅳ」の予想順位……3位 賞品:②
・欲しいソフト…エヴァーグレイス

順位予想や欲しいソフトは、表面の「コーナーへひとこと」の欄に書いてもOK。イラストはがきも随時募集しているので、よろしくね!!

投票はがき大募集!

読者ランキングへの参加はとても簡単!! まず①本誌の108ページのとじ込みはがき(裏面が白いほう)を切り取り、②表面の「PS読者ランキング」欄をチェック。③住所氏名などを書き込み、本名を公開したくない人は下のペンネーム欄に匿名希望と書いてね(ペンネームは不可！)。④裏面に、プレイしたことのあるPS&PS2ソフトを50音順に書き、⑤評点をつけ(本数はPSソフト、PS2ソフト合わせて5タイトル以内。評点は10点満点の自然数で記入してね)、⑥コメント、⑦順位予想(希望賞品番号も忘れずに)、⑧欲しいソフトなどを書いて送ってね。各当選者の発表は順次、コーナー内でしていきます。

今週の順位予想&プレゼントの応募締切は5月12日(当日消印有効)。締切を過ぎたはがきは、次週の集計となり、順位予想は無効となってしまいますので、ご注意くださいね。

今だから話せる

TTT開発部インタビュー

TTTも発売され1カ月が経とうとしている今日この頃。隠されていたフィーチャーもほぼ明らかになったと同時に膨らんだ謎の数々。そこで急遽、開発者にインタビューを敢行。これで謎が明らかになる?

こだわりで作られたキャラと背景



――PS2版になって、一番目を引くのはキャラや背景のクオリティなんですが、キャラのモデリングについてはどのように作りましたか?

山田　当初、時間的にかなり辛くなるだろうと予想されていて、キャラのコスチュームを揃えるにしても3Pコスチュームを削ろうと話していたぐらいです。移植だから減らしちゃまずいっていうのは誰でもわかるんですけど……。結局、減らさなかったんですけど、辛かったですねぇ……。まさに想像以上。でも今回のおかげで開発チーム全体のスキルはものすごく上がったと思います。

――キャラのモデルの中でこだわりがあるというところはどこですか?

米盛　デザイナーはみんな質感にはこだわっていましたね。肌や筋肉、アーマーキングの鎧をきれいに光らせるとか。

山田　あとは骨ですね。ゲームキャラの中での骨格で、キャラを動かしたときに体がきれいに見えるようにするための骨を作るのが苦労しましたね。

――それは人間的な骨格により近づくため?

山田　いえ、それ以上にゲーム的に良く見えるようになるための骨ですね。ゲームでは「こんなに反ったら折れちゃう」という人間ではありえない動きをすることがありますからね。

――今回は新たな背景とか追加されていますが、それはどんな意図から生まれたんですか?

木元　いや、デザイナーが勝手に(笑)。

原田　デザイナーは背景で人をいっぱい動かしてみたりとか、船を出して帆を揺らしてみたりとかいろいろ挑戦していました。

山田　ロウのステージの中と外とか。まあ、バリエーションですよね。逆にUNKNOWNのステージなんかほぼ背景とか新規に作ってますね。

――学校ステージはかなり人が多いんですが、あれは何体ぐらいでてるんでしょうか?

山田　最初は36体しか出せないシステムになってたら足りなくなったんですよ。で、2倍くらいだせるようなシステムにして……(笑)。

原田　結局は50かそこらかな?

――学校ステージで気になったんですけど、あれは集まってなにをしてるんでしょうか?

米盛　担当したプログラマーに言わせると、これは応援の授業だということです。先頭にいる人がリーダーや先生になっているんですよ。

米盛　パンダがいっぱいいたときもあって。ボツっていうよりそれはおかしかったです……。

――あとニーナステージの要塞面とかではいろんなところにジャックが動いてますよね。あれはジャックの工場なんですか?

原田　あれは三島重工の秘密工場で、その中でジャックも製造されているし、ジャックも働いていると。地面下のベルトコンベアーで運ばれているのはまだ動いていない量産型ジャックですね。

木元　担当のプログラマーが遠くでジャック-2にダイブボマーをさせて飛ばしてたら、プロジェクトのメンバーからジャック-2は飛ばないって突っ込みが入ってボツになりました(笑)。

――鉄拳プロジェクト開発部にはジャック好きが多いですよね。

原田　いじりやすいんですよ。パンダとクマとジャックは、なにをやっても文句を言われないんで。

米盛　デザイナーによってテーマが決まっている背景以外は、担当するプログラマーの遊び心で背景のオブジェが決まってましたね。

――集団で背景キャラが動くところとか若干キャラクターによって動きにズレがありますよね?　あれはやっぱり人間的な感じを出すために?

山田　そうですね。でも、あれをしなければ処理を軽くできるんです。でも、みんなピッタリ動いていると変なので、入れてみました。

――あと地面などでは?

山田　地面は限りなくこだわっていますよね。みんな執着心を持っていました。

――例のシャドウマッピング(※)とか?　(※凸凹の地面に対し、しっかりと物体に合わせて影をつける技術のこと)

山田　そうですね。あと、普通の床の部分の大概1個のポリゴンに相当する部分に3枚とか4枚とか重ねています。たとえば、ぱっと見て1000ポリゴンの床でも実際には4000ポリゴン使って作っていたり。質感を出すために重ねてます。光の写り込みも含めて、がんばりました。



ナムコ第二開発本部・係長

山田昌紀

初代鉄拳よりシリーズ通してコンシューマ版でメインを務めるプログラマー。初めて触るPS2というハードでのゲーム制作についての辛さなどを語ってくれた。

地面は限りなくこだわっていますよね。みんな執着心を持っていました。

PS2のハード性能への挑戦

――プログラムについてお聞きしたいのですが、今回PS2は初めて使うハードということになりますが、今までのPSと比べて作り方に違いなどは出てきましたか?

山田　正直、辛かった。あまり大きい声では言えないけど、ハードの性能が飛躍的に上がったことで、以前はやらなくてよかったものをやらなければいけなくなったというのがきつかったですね。

木元　前はヤシの木とかにしても、揺らさなくてよかったのに、リアリティを追求するために揺らさなければならなくなったとか。指にしても、以前は手という1つの塊のようなポリゴンでよかったんだけど、スペックとして可能になったということで、指を開くように作らなければならなくなったとか。顔の表情なども考えたり……。

山田　これらをプログラムのほうで制御しないといけないんですが、開発の終盤までできていなかったです。それでなくても百数十モデルがあって、それの手のアニメーション、顔のアニメーション、ということを考えると、それかける百何十という単位で増えていくので……。

木元　演武デモ中の手とかは、本当に残り1週間で作ったという感じでした。

――そのほかにプログラムで苦労した点などはありますか?

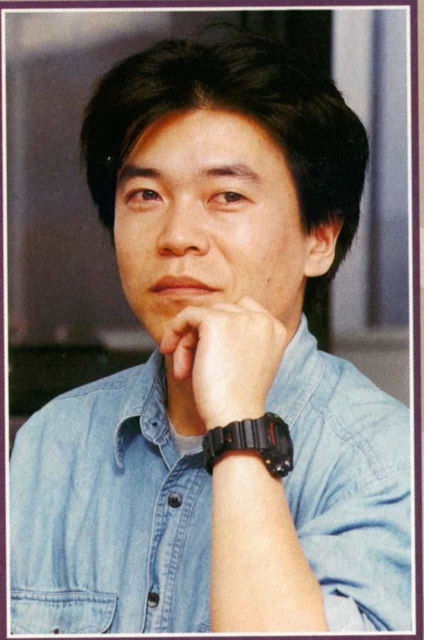
山田　一番はやはり間に合うかどうかというところですね。モデルのほうも全部のボリュームを揃えるのが大変だったと思うのですが、それよりも、モデルを出すためのサンプル1つを作るにしても大変でした。もう少しアーケード版TTTのボリュームが小さければ、その分、移植も楽にできたのですが、キャラ数が多いなどボリュームがあった分だけ辛かったわけで……。

――ちなみに、プログラマーは何人くらいいたのですか?

山田　最終的に全部で12人です。前作では8人くらいでしたが、今回増員しました。で、担当をさらに細分化してやりました。

――ちなみにヨシミツの剣の残像は特殊な効果を使ってますよね?　その経緯は?

山田　本当はそのまま前と同じで済ませようという話だったんですが、モデルのコンバートを担当しているプログラマーがヨシミツファンでどうしてもということで……。残像の仮のものをつくるのは1日で作ってましたね。



ナムコ第二開発本部・係長

木元昌洋

おなじみTTT企画トリオのリーダー。初代鉄拳より企画に関わり現在に至る。穏やかな口調で今回の開発中の模様を語る。ときどき奇妙な毒を吐いてみたり……。

木元　最初、剣の残像はもっと強くて、ライフバーとかタイムとも、グニャグニャになってしまって、全然見えなくなってしまってたんですが、残像を抑えて今の段階になりました。

山田　エンディングでヨシミツの分身が入ったのも、彼がなんとしてでも分身の術を入れたいということで入れました。エンディングで分身をたくさん出すために、ギャラリー用のゲームキャラを出せるシステムにしたんです。その結果、フィールドで普通にヨシミツをたくさん出せるようになった。それほどまでに、彼はヨシミツにこだわっていたんです。

――鉄拳のプログラムで今までと違うところとかはありますか?　まあ、基本的なゲームシステム部分は変わってないと思うのですが……。

山田　ここは重要な部分ですね。実はモーションの精度を本当は上げられたんですよ。よりきめ細かな動きにすることができたんですが、それによって「ここは浮かないはずなのに……」とか、「ここは当たるハズなのに」とかという不具合が起きてしまう危険があったんです。でも、あのクオリティのモデルであの動きというのは正直言ってちょっとツライですが、アーケードからの完全移植をするために、こういったシステムにせざるを得なかった、完全移植をするためにこうなった。なので、内容面については業務用と比べて違うところはないはずです。



最初は腕相撲?　ボウルモードの軌跡

――今回のおまけの隠しモードといえる鉄拳ボウルモードですが、発想というのはいつ頃からあったのですか?

原田　実はおまけモードとして最初考えていたのがガンリュウの腕相撲なんです(笑)。ゲームセンターにある腕相撲の筐体をガンリュウで作って、100円入れたら「勝負でごわす」とか言って、テレッテレッテレ～♪カーン!という感じで(笑)。だけど、1月の中頃くらいに急に……。

――なんで変わったのですか?

原田　腕相撲だとキャラの個性が出にくいとかで、ゲームとして成り立たなかったのが原因ですね。本当はデュアルショック2の256段階のアナログボタンを使おうと思っていて、手首の動きをアナログボタンで表現しようと思ったのですが……どうもゲームとしておもしろくない。反動付きコントローラとかがあればよかったんですけどね。で、腕相撲をボツにしたあとに挙がったのが前の鉄拳ボールモードの続編でスーパー鉄拳ボールモード。それは速攻でボツになりました(笑)。

山田　そのころに和室面の床ができあがってきて、原田がボウリングがいいと言って……。

原田　ニスを塗ったような板を見て、滑りたいと考えたんですよ。それで、たまたまプログラマーの前で、この床で滑ったりしたいよねえ、とか言ったら、プログラマーも結構やる気でボウリングになりました。

――前回の「鉄拳ボール」にかけて、今回「鉄拳ボウル」になったのですか?

原田　最初は普通に「鉄拳ボウリング」って言っていたのですが、みんなが「鉄拳ボウル」にしちゃえばいいじゃん、ということで「鉄拳ボウル」に。新人のプログラマが1人ついて、たまたまその人間が物理計算が得意なプログラマーだったので、そのまま1人で作りました。期間的には1カ月+α間をみっちりという感じです。作っていくうえでタイトルを作ったり、ギャラリーを置いたりと。あとはダッサ～いロード画面とか(笑)。

――あれは狙ったものなんですか?

原田　途中でセンスのいいグラフィックができたんだけど、「これセンスいいからダメ」という感じで(笑)。正月に田舎に帰って国道を走っているときに、ボウリング場の看板を見つけて、「まだこんなボウリング場あったのか!」というような感じの雰囲気を出したかったんです。あとできるだけボールが爆発したりだとか、手ぶれだとか、人が突っ込

Q:PS2の鉄拳タッグトーナメントを買ってラスボスのUNKNOWNが使えるようになりました。で、ちょっとした発見なんですけど、UNKNOWNは最初絶対にジュンになってませんか?　うちでやるといつもそうなんです!!　もし知らなかったらザ・プレで紹介してください。　(山形県　PN.鉄拳娘さん)

A:えーと、もちろん知ってますよ。で、質問の答えですけど、これは○でも×でもなく△ってとこですね。というのもUNKNOWNがジュンからスタートするのは、タッグの先鋒にUNKNOWNを選んだ場合に限るからです。ジュンにするのがイヤならタッグの後衛にUNKNOWNを選びましょう。



当初は鉄拳ボウリングではなく、ガンリュウの腕相撲でした(笑)

んだりとかというネタは、開発の後半になって出てきました。みんなの遊び心が全部集まってできましたね。実はその新人のプログラマーが物理計算のプログラムを全部自分で作っちゃったんですよ。見た目にはヘイハチのピンですが、本物のボウリングのピンをシミュレートして合わせています。それとピンとピンとの距離とか、ボールの大きさとかもちゃんと本物に合わせてます。だから、ストライクポケットとかも実際と変わらないと思います。挙動もちゃんとしてますし。ピン同士が当たったときなど、物理計算によっていろんな方向にピンが倒れる。そのプログラムが、想像していた以上によくできていたので、あとは演出だなと思い頑張りました。

——では、完全にピンの動きなどはすべて物理計算されているのですか?

米盛　かなりの部分がそうなのですが、＋αの部分でゲーム的な部分は入れてあります。ピンが飛んで跳ね上がってしまうとか。

原田　ピンが飛ぶのも、実際だとあんなに飛ばないです。あれはわざとボールの当たる面とピンの当たる面を無理矢理上に跳ねるようにしました。そのへんをちょっとゲームっぽくしてます。

——ボールの投げる位置とピンとの距離とかも実際と同じなんですか?

原田　実は本物と比べてちょっと近くなってます。今の距離よりも離してしまうとピンが遠くで小さく見えるだけで画面が寂しくなってしまい、ピンを狙いにくくなってしまうんです。

——あと、投球位置とかで若干ランダム的な要素も入っていると思うのですが?

原田　あれはコマンドコントローラ対策なんです。最初ランダムがないときにプレイしていたら、タイミングとかを憶えちゃって、簡単にパーフェクトがとれてしまってたんです。それで左右だけはずらそうと。人間的に手ぶれなどが起きてちょっと回転方向に誤差がでるように。

——ギャラリーも最初からいたのですか?

原田　最初ギャラリーはいなかったんですよ。で、ギャラリーがいたほうがいいのでは?　という意見があって、にぎやかだしということで入れました。ボスコノビッチも入れたかったし(笑)。

——あれは作ったんですか?

原田　そういうことにしておきます。

——「鉄拳3」のときのものですか?

原田　カスタマイズしてます(笑)。

——ちなみに倒せるというアイディアは?

原田　観客を置いた時点で、絶対シューティングにしたかった(笑)。プログラマーがボスコノビッチの位置とかをプログラムで判別できるように「ボスコノビッチベクター」というプログラムをわざわざ作りました(笑)。

——観客全部は倒せないですよね?

原田　一番はしっこの人間は倒せません。あれも本当は全部倒せるようにしたかった。

——パーフェクトを出すとスコープが使えるようになるのは狙って入れたものなんですか?

原田　本当は最初からスコープが使えるキャラ以外でも、R1を押したら使えるようにしていたんですが、そうするとやっぱりみんなストライクを狙いやすかったんです。じゃあ、最初からないほうがいいのではないかということで、隠し要素として入れました。最初からスコープが使えるロボット系キャラの特徴付けにもなりましたね。

——キャラによってパワーなどが違うというのも最初からあったものなんですか?

原田　鉄拳ボウルモードの1つの狙いは格闘ゲームができない人でも鉄拳のキャラを使って遊んでもらいたいというのがあります。普段選ばないキャラでも、鉄拳ボウルモードのときには選ぶとか。普段のマイキャラはポールだけど、ボウルではジャックでやるとか。あとは、キャラ個性を出すためにパワーとかを変えようということで現在の形になりました。キャラの右利き左利きも含めて。

——ガンジャックだけ回転をかけられる方向がセンター寄りになっているのは?

原田　あれもわざとです。ロボ的にあんまり苦手な方向というのはないだろうということで。

——キャラがダイブするときに、男と女のモーションが違うという話ですが……?

米盛　脚の開き具合が若干違う(笑)。

原田　男と女を一緒にしてしまうと、ジュリアとかだと「パンツ～!!」という感じであまりにも卑猥だったもので……。

米盛　最初に実験でそのダイブを見たときに大爆笑したんですけど、よりによって(原田さんが)シャオユウで見せるんですよ(笑)。

——あとはボウルモードでなにか隠し要素や、ボツになってしまったものとかありますか?

原田　本当は各キャラに必殺技を付けたかったんです。あるうまいタイミング、もしくはコマンドでジャックとかが手から弾を撃つとか、ガンリュウがシコ踏んだら、全部倒れるとか、デビルがビームで観客ごと一掃するとか(笑)。あとはパーフェクトをとったらマイボール、マイシューズがもらえるというアイディアもありました。それを使うといいスコアが出やすくなるとか。

——あと、初期設定のランキングのポイントが結構高めに設定されているのはなぜなんですか?

原田　ボウリングは1人でプレイすることが多くなると思い、長く遊んでもらうために目標を高く設定するほうがいいのでは?　ということであの点数にしてみました。それとガンリュウとミシェールが初期設定の1位なんですが、それがイヤで早く消したいと思わせるというのもあります(笑)。



ナムコ第二開発本部
原田勝弘
アクの濃さと押しの強さで突っ走るTTTプランナー。鉄拳3から参加しているが、今回はメインの企画部分のほかにエンディングや、鉄拳ボウルモードを担当。



ナムコ第二開発本部
米盛祐一
アーケード版TTTより参加したプランナー。アーケード版ではチェンジシステムなどの調整。PS2版ではメインの企画のほか、エンディングやプラクティスモード全般を担当。

エンディングを作る過程でいろんな人が関わり、意図が変わっていくんです

エンディングの真実が明らかに

——今回、エンディングなどが大きく変わりましたが、あのあたりのネタを考えたのは?

原田　モーションのスタッフと僕ですね。最初は勝ちポーズの延長というところから入りました。逆に出来上がったエンディングを見てしまうと、もうちょっとできたなと後悔してますね。

——エンディングのときはモーション班が中心で作ったんですか?

米盛　モーションチームのリーダーを中心に進めました。コンテが完成して走り出したら個人の裁量でやってもらう、というふうに。

山田　でも、顔の表情はモデルを作った人じゃないとつけられない、などいろいろな問題があって、このエンディングは誰が作ったのかもわかんないという状態になってくるんですよ。で、人を経由していくうちに元のコンテと違う動きをしているからなにか言わせなきゃいけないのかとか、歯車を合わせるのがムズかしかったですね。

——ロウのエンディングとかかなりいいですね。

原田　あれの表情をつけているのは藤本というデザイナーなんですけど……。

山田　表情マニア(笑)。

原田　作らんでええっちゅーのに次から次へとキャラのいろんな表情を……。

山田　今までの鉄拳シリーズのムービーで、表情が露骨に表されているキャラはたいがい彼による作品ですね(笑)。

原田　彼は動きを見て表情をつけられる人なんで。元のコンテに不満があったりしても、合わせてつけてくれるので。

——今回のエンディングについてなんですけど、結構内容が意味深なところがありますよね。たとえばシャオユウのエンディングとか?

原田　制服のほうのエンディングは本当の設定を用意しているんですよ。あれはシャオユウが「ジン、ジン」といいながら前に回りこんできて、「今日授業中鼻毛でてたよ」って。で、そのあと、ジン怒ってる表情しているでしょ?　「うそつけボケッ!」って(笑)。これ、本当の話(笑)。

——では普通のシャオユウのほうは?　パンダにのってどこにいくんでしょうか?

木元　あれは海に向かってて……。

原田　そのままおぼれる(笑)。

米盛　それはウソです。本当は地平線をずっと歩いていかせたかったんですよ。

原田　エンディングを作る過程でいろんな人が関わるので、意図が変わっていくんですよ。

木元　僕としては、ジンのエンディングではカズヤを抱え上げて、おなか痛くなるとか(笑)。

原田　「これで俺の天下……ウワァッ!?」っていってカズヤを落としてしまう感じですね(笑)。

——とりあえず、その後の展開ははっきりしてないということですかね?

原田　そうですね。あの先はわからないままです。

木元　毎回同じパターンですね。次で明らかになるっていう(笑)。

——あとはシアターモードで黄金のテツジンのエンディングを見られないじゃないですか?

木元　あれはやっぱり10連勝した人にしかみれないってところに価値があるから、ということでシアターモードからは外しました。なにもしてないのに見られるっていうのはちょっと。

——ちなみにモクジンのエンディングはメインのモクジンのほかに、後ろで一緒に踊っているモクジンは何体でてるんですか?

原田　30体ですね。途中、減らしたり、増やしたりと紆余曲折ありましたけど。

山田　しかも、フィールドに収まりきらなくて、あのエンディングのために狛犬をどかせたりして、新しくステージを作ったんです。

——後ろで踊っているモクジンはアーケード版と同じモデルを使ってますか?

山田　そんな野暮なことは。今回のために……。

木元　いや、そのとおり(笑)。

——モクジンのエンディングのモーションは新しく作ったんですか?　ソウルキャリバーの演武に似た感じですが。

原田　ソウルキャリバーのとき使わなかった演武ですね(笑)。でも新規のモーションには違いないです。初お目見えだから。

(エンディングの謎をまだまだ秘めつつ、次号のインタビュー後編へと続く)

インタビューで明らかになった シャオユウエンディングの真実



Q:P.ジャックの技に「ユンボ」って攻撃がありますけど、この名前の由来ってなんですか?　確かドラマの中で工事現場の親方が「ユンボもってこーい!」っていってたような気がしました。どーでもいいことなんだけどマジで気になってます。やっぱり卍党でもわかんないかなあ。
(東京都　長尾さん)

A:やっぱり気になりますかユンボ。工事現場のスラングでショベルカーのことをユンボと呼ぶんですが、もともとはフランスかどこかの有名な重機メーカーの名前です。つまり地面を掘り返す仕草がショベルカーに似ているあたりが、この技のネーミングの由来となっているんでしょう。

感覚でする鉄拳の話 鋼口先～ハガネノクチサキ～

風神拳コマンド以外にも、鉄拳ならではの特徴を持つコマンド入力は意外に多い。立ち状態やしゃがみ状態、立ち上がり途中にしゃがみ途中などなど。同じコマンド表記でも、入力の受け付け幅が極端に異なる場合もある。前回に引き続き今回もコマンド入力についてだが、そのなかでも投げコマンドについてをピックアップして解説（？）しよう。

本日のお題「投げコマンドについて」～コマンド分解のススメ～



雪乃（ゆきの）
最風を出せるようになるために、毎日家庭用で、でるまで最風10×10セットをこなした努力家さん（笑）。本業はシャオ。

命（みこと）
最近勝率もグッと上がって喜んでいるのだが……。1stキャラのブライアン以外は、いつもいろんなキャラに浮気気味。

命　斜めって入れにくいよね。
雪　またですか。しかも前回と同じパターンで始めてますよ。
命　キングのツームストンパイルドライバー（⇙⇨[○●○○]）が出せないんだよ。
雪　アマキンやロジャアレのツームストンならともかく（※1）、キングのが出せないんですか？
命　⇙に入れて、⇨に入れるのって逆方向なうえに角度もずれてるから。
雪　何が言いたいかは予想がつくんですけど、理由だけ聞いたら意味不明な説明ですね。大丈夫ですか。
命　大丈夫です。
雪　無理してきちんと⇙⇨って入れようとしないで、⇩⇙⇦⇨って入力しちゃえばいいじゃないですか。
命　何それ。コマンド違うじゃん。
雪　予想通りの反応をありがとうございます。投げコマンドは普通のコマンド技よりも融通がきくんです。
命　何してもいいの？
雪　そんなこと誰も言ってません。
命　じゃあどこまでならオッケー？
雪　投げによって違います。
命　……。
雪　……。しょうがないじゃないですか。でも一応、注意すべき共通ポイントなんかはあります。
命　んでは、そのいち。
雪　当然のように、コマンド入力の受け付けには時間制限があります。余計なコマンドをいくら入力しても構わないんですけど、その時間内にきちんとしたコマンドが完成しないと入力は受け付けてくれません。
命　ちなみに余計なコマンドはどこまでなら許されるの？
雪　う、それはやっぱり技によっても違うんですよ。特に投げコマンドに成立条件がついている場合なんかは、注意したほうがいいですね。
命　成立条件？
雪　ブライアンのデスメッセンジャー（⬇⇙⇩⬋[●●○○]）とか、コマンド完成時にしゃがみ状態でないと成立しなかったり。でも逆に、コマンド完成時にさえしゃがみ状態であれば、すべてのコマンドをしゃがみ状態で入力する必要は特にないんです。
命　キングのDDT（⬇⇙⇩⬋[●●○○]）も一緒だね。
雪　そうですね。逆に、ほかの投げコマンドは、コマンド完成時に立ち状態であることが成立条件なんです。
命　成立条件以外に何かある？
雪　うーん、これも結局は成立条件と同じなんですけど……。投げコマンドって方向キー入力のあとにボタン入力が基本ですよね。
命　へー、そうなんだ。
雪　まあ、それは投げコマンドに限った話じゃないかもしれませんが。ただ、投げコマンドの場合ボタンを入力するときは必ず、最後の方向キー入力と、ボタンが同時に入力されていないと成立しないんです。
命　タイミングもまったく一緒ってことなの？　完全同時押し。
雪　そんな難しいコマンドだったら、命さん一生かかっても投げが出せないじゃないですか。まあ、そんなコマンドもあるにはあるんですけどね。
命　そ、そんなことないもん。
雪　要は、ボタンを入力するときに、コマンド入力最後の方向キーが入力されていればいいんです。
命　……当たり前のことっぽい。
雪　そうなんですけど、これさえ踏まえておけば、どんな複雑な投げコマンドも好きなときに1コマンドで完成する……ぐらいの勢いが。
命　勢いですか。
雪　⇩⇙⇦[○●○○]って投げコマンドがあるじゃないですか。先に⇩⇙⇦を入れておいて、ステップインしてから⇦[○●○○]って入力しても、それが入力受付時間内ならちゃんと投げが出るんですよ。……こんな簡単なコマンドを分割するのも変な話ですけど。
命　じゃあ投げコマンドについて今までの話をまとめると……入力を開始してから最後のコマンドを入力するまでにかかる時間と、コマンド完成時のキャラの状態の2つに注意しよう、ってことなんだよね。
雪　はい、よくできました。
命　でも投げコンボとかはどうなんだろう。ボタン押すだけだよ。
雪　それには、連係技のコマンド入力にも共通する注意点がありますよ。
命　連係技と一緒なのか。
雪　まあ、そんな感じです。投げコンボは特に、直前の投げモーションが始まってから終わるまでに、次の投げのコマンドを入力する必要があるんです。基本的な投げコンボは。
命　急いで入れすぎてもダメだ、と。
雪　投げコンボなんかはモーションもゆっくりしているから、落ち着いてモーションを見ながら入力したほうが成功率は上がると思いますよ。
命　キングのローリングクレイドルが出せないんだけど……。
雪　あ、これはローリングクレイドルに入る前のチキンウイングフェイスロックが短いので、素早く入力しないとだめだから……。
命　てことは。
雪　結局は練習あるのみなんですよ。



あらかじめ⇩⇙⇦を入力しておき（1枚目）、ステップインで近寄る（2枚目）。最後に⇦[○●○○]を入力すれば（3枚目）、⇩⇙⇦[○●○○]のコマンド投げが成立する。投げはコマンドに融通がきくおかげで、コマンドの共通する別の投げ技が暴発しやすい。

否感覚的説明

（※1）アマキンやロジャアレ……アマキン＝アーマーキング。ロジャアレ＝ロジャー＆アレックスのこと。ツームストンパイルドライバー（⇙⇨[○●○○]）のコマンド表記は全キャラで共通しているが、アマキン＆ロジャアレのそれはキングのものとはコマンド入力の受付方法が異なり、最後の⇨[○●○○]を完全に同じタイミングで入力する必要がある。確実に出したいなら、先行入力を利用するのがベストだろう。技を出したあとの硬直中など、先行入力を受け付けるのは数フレームしかない。そのわずかな間に⇨と[○●○○]の同時押しが入力できていれば、硬直が解けた瞬間、⇨＋[○●○○]の完全同時押し入力として発動する。

先行入力で受け付けられるのは、方向キーなら1方向、ボタンなら同時押しを含んだ1押しといった1コマンドのみ。方向キーとボタンの同時押しも1コマンドと見なされ、入力を受け付けてくれる。特に同時押しコマンドを先行入力すると、完全に同じタイミングで押したものとして扱われる。



先行入力を利用しないで完全同時押しを目指すなら、気持ち早めにボタンを押す。

おハガキ募集？　拝啓。毎度のことですが質問自体は基本的に「鋼小手先（はがねのこてさき）」で受け付けています。このコーナーが緊急発動したりしなかったりするのは、すべてあなた様のお送りになるおハガキ次第でございます。敬具。

どこよりも濃い鉄拳攻略を補助するコーナー

鋼小手先 VER II ハガネノコテサキ

VOL.6　今回は攻略的な要素で役に立つデータを公開。UNKNOWNも含めた全キャラのタッグの組み合わせの怒り関係のデータを一気に掲載する。

怒りゲージシステム解明!! その全てを明らかに

怒りゲージシステムとは、現在画面上で闘っているキャラが相手の攻撃を喰らうことで、後ろで控えているパートナーが怒り、チェンジして出てきたときに攻撃力が上がるというシステム。攻撃を規定回数喰らうとパートナー側の体力ゲージの枠が赤く光って怒り状態へ。そのあとにチェンジすると一定時間攻撃力がアップするという仕組みになっている。組み合わせによって「打撃技が何回ヒットしたら怒る」という回数が決まっていて、ここで公開する表では回数を決めている。

右の表の見方だが、表左のキャラが後衛にいるときに準じて作られている。基本値とはキャラごとの基本的な数値。右の特殊なパターン以外の組み合わせはすべてこの数値となる。特殊なパターンというのは、そのキャラが画面上で闘っているときに、その回数だけ攻撃を受けると怒ることを示す。「0」となっているとまったく怒らないことを示す。ジンであれば、画面上でヘイハチやカズヤ、ジュンが闘っているときに怒りやすくなっているということだ。

全キャラ相関表

キャラ名	基本値	特殊パターン	デビル	(トゥルー)オーガ	黄金鉄人緑シャオ
ジン	5	ジュン(4)、ヘイハチ(4)	7	0	5
ヘイハチ	7	カズヤ(0)、クマ(5)、リー(0)	10	0	5
カズヤ	7	ヘイハチ(0)、リー(0)、ジュン(10)、ジン(0)	7	0	5
デビル	0		×	0	5
エンジェル	5		×	0	5
シャオユウ	5	ヘイハチ(2P)(4)、パンダ(4)、ワン(4)	7	0	5
6Pシャオユウ	5		5	5	5
ジュン	5	ニーナ(0)、ジン(4)	7	0	5
エディ	5		7	0	5
ポール	5	ロウ(4)、クマ(7)	7	0	5
ファラン	5	ペク(4)、ジン(7)	7	0	5
ペク	5	ファラン(4)、カズヤ(0)	7	0	5
ミシェール	5	ヘイハチ(0)、ガンリュウ(0)、ジュリア(4)	7	0	5
ジュリア	5	ヘイハチ(0)、ミシェール(4)	7	0	5
ワン	5	ヘイハチ(4)、シャオユウ(4)、ジン(4)	7	0	5
レイ	5	ブライアン(7)	7	0	5
ロウ	5	ペク(0)、ポール(4)	7	0	5
リー	5	ジン(0)	7	0	5
ニーナ	7	アンナ(0)、ジン(0)、カズヤ(0)	7	0	5
アンナ	5	ニーナ(7)	7	0	5
キング	5	アーマーキング(4)	7	0	5
アーマーキング	5	キング(4)	7	0	5
ロジャー	5	ヨシミツ(4)、クマ&パンダ(4)	7	0	5
クマ	5	ヘイハチ(4)	7	0	5
パンダ	5	シャオユウ(4)	7	0	5
ガンジャック	5	ジャック-2(4)、P.ジャック(4)	7	0	5
ジャック-2	0		0	0	5
P.ジャック	0		0	0	5
ガンリュウ	5	ミシェール(4)	7	0	5
ブライアン	5	レイ(0)	7	0	5
ブルース	5		7	0	5
ヨシミツ	4		5	0	5
クニミツ	5		7	0	5
(トゥルー)オーガ	0		0	0	5
モクジン&テツジン	5		7	0	5
黄金テツジン	5		5	5	5
UNKNOWN	0		0	0	5

デビル関係は



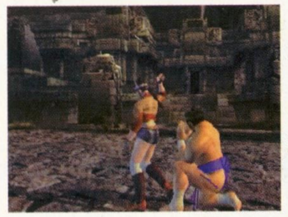
デビルの組み合わせでは、相手側キャラが怒りにくくなる。

現金なシャオユウ



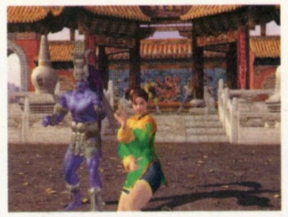
シャオユウはガウンを着たヘイハチと組ませるといい。

ガンリュウ&ミシェール



ガンリュウはすぐに怒るが、ミシェールはまったく怒らない。

黄金テツジンと6Pシャオユウ



この2キャラと組むと、必ず互いに5回で怒るようになる。

卍質問箱も募集中

そろそろ質問も溜まってきたので、次回は当コーナーで質問を特集する予定。欄外での質問回答も引き続き行っていくので、疑問、質問などは遠慮なく、本誌備え付けのハガキなどで右の宛先まで。

あて先
〒107-0052　東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング（株）
ザ・プレイステーション編集部「鋼小手先」係

（文／渋谷 哲也、加島 綾）

発売記念!!「ラブストーリー」出演者のインタビュー(後編)

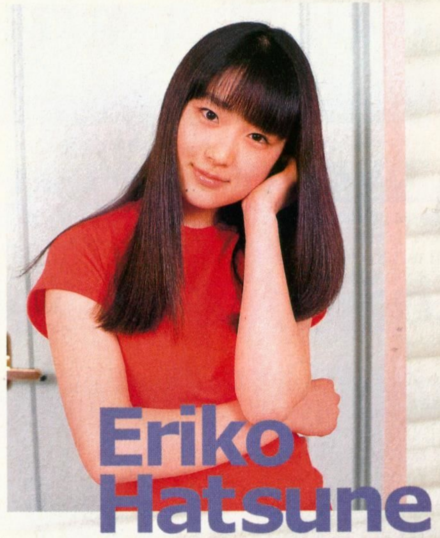
とても素晴らしい作品に少しでもたくさんの人たちに遊んでもらいたいです

出演者3

初音映莉子 (サキ)



鮎川リナの付き人で、霊感の強い少女・笹木初子(サキ)を演じる。'82年3月24日生まれ。CM「永谷園」TV「ラビリンス」映画「うずまき」などに出演。



こんなにたくさんの人がいるなんて思いませんでした

――実際に東京ゲームショウのイベントを体験してみて、どうでしたか?

映莉子 イベントなどはあまり多く経験していなかったので、ちょっとドキドキでした。お客さんもたくさん来てくださったので、本当にうれしかったです。

かをり すごい活気でしたね。期待作なんだなっと実感しました(笑)。

江梨子 ゲームショウでは、たくさんのイベントが行われていて、私自身楽しみにしていました。それに、イベントにたくさんのお客さんが来てくれてとても感動しました。

――みなさんゲームの経験は?

映莉子 最近はあまりやってないんですが、小さい頃は兄が持っていたので、スーパーマリオとかゴエモンをやっていました。

かをり 私がまだ高校生のころに、バイオハザードにハマってました(笑)。

江梨子 はい、マリオやぷよぷよ、ファイナルファンタジーなどをやったことがあります。

――でも、自分がゲームに出演することになるとは思わなかったでしょう?

全員 はい。全然思いませんでした。

――このお話がきたとき、どう思いましたか。

かをり 実写版のゲームの存在を知らなかったので、何だろうなって思いました。

江梨子 楽しそう、おもしろそうだと思いました。そして、どのようなゲームになるのかな?と、すごく興味がありました。

映莉子 「ユーラシアエクスプレス殺人事件」を思い浮かべました。ああいう感じなのかなぁって思ったんですが、「PS2」というのにはあまりピンときませんでした。



4月2日。ゲームショウのステージに出演したあと、近隣のホテルでインタビューに応じてくれた。夏場のロケが大変だったことなど、撮影現場で共演したときのことなどを楽しそうに話してくれたのだ。

――そう言えば、佐藤さんの役の占い師の衣装は、すごい雰囲気出てますね。

江梨子 衣装はすごく凝ってましたよ。ゲームでは上半身しか映ってないんですけど、下も派手なんです。この衣装を着て、メイクをしたら、初音さんから初対面のような挨拶をされちゃいました(笑)。いつも学校で会ってるのにね。

――ゲーム中のミニゲームでバッティングセンターのシーンがありましたけど、本当に初音さんが自分で打っていたんですか?

映莉子 ええ、本当に打っていました。撮影の合間の休憩時間を利用して一生懸命練習したんですよ(笑)。ぜひそのミニゲームも遊んでみてくださいね。

――ゲームの撮影現場はどうでした? テレビドラマとか、CMとかの撮影とくらべて、雰囲気は違いましたか?

映莉子 監督さんが、映画を撮られている方だったので、特別違ったところはありませんでした。プレイヤーの選択によって話が変わるので、何パターンもいろいろなカットを撮りましたね。幽霊の男の子の姿が見えなかったので、1人で話しかけている感じで、とても不思議でした。

かをり 今までにドラマなどに出演したことがなかったので、映像の仕事はこの作品が初めてで、とても緊張しちゃいました。

江梨子 1カットごとにセリフを撮ったり、プレイヤーに対して、感情を表現するのが楽しかったです。

暑い日差しが降りそそぐ夏休みに撮影しました

――撮影現場で苦労などはありましたか? それに、かなり暑かったんじゃないですか。

映莉子 一番暑かったのは、神社にお参りするシーンですね。たくさん蚊に刺されちゃいました(笑)。

かをり うーん、すごく暑かったです。その中で、3~4時間くらいぶっ続けで撮影を行ったので、ちょっと辛かったかな。

――撮影時間は長かったんですか?

映莉子 シーンによって長くなったり、思ったよりも早く終わったりと、いろいろでした。



夏真っ盛りに撮影された神社のシーン。虫に足を刺されて大変だったらしい。



主人公が憑依したシーンでは、男っぽく演じるのが難しかったとのこと。



占いのシーン。本物の占い師のビデオを見てから、撮影に臨んでいる。



ヒトミが登場するのは4日目のこと。強い日差しの下で撮影されたのだ。



バッティングセンター。撮影の合間にしっかりと練習していたらしい。

――撮影で、印象に残っているシーンや、苦労したシーンがあったら教えてください。

かをり ずっと座りっぱなしのシーンがあったんですが、体勢がなかなか大変で(笑)、それがちょっと大変でした。

映莉子 横浜の元町近くのカフェで撮ったシーンが印象に残っています。お花を売っていたりと、カワイイお店でした。あと、リナちゃん(平山綾ちゃん)のお部屋でのシーンは、結構じっくり撮ったので、思い出深いです。

江梨子 私の役の占い師は、ゲーム中でタロットカードを使うんですが、これがなかなか難しくて(笑)。ビデオを見て、一生懸命研究したんですよ。カードの切り方とか(笑)。

PS2の画面のきれいさにはビックリしちゃいました

――自分が出ているゲームをプレイして、どのように思いましたか? また、感想などはありませんか?

映莉子 実はまだちゃんとは遊んでないんですよ(笑)。体験版しか遊んでないんですけど、映像がすごくきれいで、驚いちゃいました。

江梨子 映像が、映画やドラマのようにとても美しくて感激しました。そして、本当にすぐ入り込めるように出来ていて、プレイしていて本当に楽しかったです。

かをり 私も、まだそんなに遊んでないんですよね(笑)。でも、ゲーム自体は、主観でストーリーが展開していくので、感情移入がしやすくておもしろいと思います。

――そう言えば、みなさんはPS2はもっているんですか?

全員 まだ持ってないです。ほしいな~(そう言ってエニックスの担当者にさりげなく視線が)。

――ゲーム中で自分が演じているキャラクターと自分自身で、似ているところかはありますか。

映莉子 うーん、何となく似ているような気がします。

かをり 私が演じているヒトミは、どこにでもいそうな普通の女の子なんですけど、そういう普通っていう部分が似てるかもしれません。

江梨子 人をよく観察するようなところとか、人にアドバイスをすることが好きなところは似ていますかね。

――これからもゲームに出演できるとしたら、やってみたいですか。

全員 はい。ぜひやりたいです!

映莉子 機会があればまた挑戦してみたいです。

江梨子 もちろん。声の出演や、いろいろな役で出演してみたいです。ぜひ!

――そろそろ時間もなくなってきましたので、最後にユーザーのみなさんに、ラブラブなメッセージをお願いします(笑)。

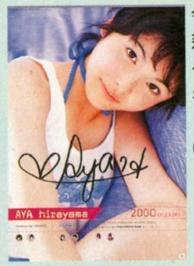
映莉子 出演したみんなの思いがたくさん詰まっているØSTORY(ラブストーリー)を、ぜひ買って楽しんでくださいね。

江梨子 これから、いろいろな演技などに挑戦して、またゲームやテレビ、CMなど多くのジャンルで出演できるようになって、みなさんに見て楽しんでいただけるように頑張ります。これからも応援してください。

かをり 本当にすごく楽しいゲームになっています。プレイステーション2で、ゲームの域を越えた何かを実感したください。

――ありがとうございました。

サイン入りポスターをプレゼント!



今回は、平山綾さんと初音映莉子さんのサイン入りポスターを各3名にプレゼント。ハガキに住所・氏名・どちらが欲しいかを明記して、〒107-0052 東京都港区赤坂4丁目13番13号 ソフトバンクパブリッシング(株) ザ・プレイステーション編集部。「ラブストポスター欲しい」係まで。



(文/ターニング・ポインツ:野安ゆきお)

出演者4

佐藤江梨子 (占い師)



的中率の高さが話題になっている占い師を演じる。'81年12月19日生まれ。大磯ロングビーチ キャンペーンガール。TV「BEAT BANG」に出演。



出演者5

眞鍋かをり (ヒトミ)



リナの仲間、鍋島ひとみ(ヒトミ)を演じる。'81年3月31日生まれ。東洋紡2000サマーキャンペーンガール。TV「天然少女萬」に出演。



Primal Image

アトラス発PS2
第一弾ソフト

Primal Image【プライマルイメージ】Vol.1

PS2
■アトラス■ビジュアルメーカー
■4月27日発売
■5,800円
プレイ人数 1　PS2専用メモリーカード 805KB

昨日をもって発売された本作。今回の記事では、ディレクター・斎藤氏のインタビューをお届けする。

【プライマルイメージ】Vol.1

キャラクターが"動く"のではなく、"動かせる"ということ

いよいよ発売日を迎え、プレイしている人もすでにいるであろう「プライマルイメージvol.1」。ゲームの流れは、まず「メモリーモード」をはじめ、キャラクターのフレームを切り出して「bit」を獲得、蓄積するとポーズをとらせるときのさまざまな小道具を入手できる。本作では、いままでPCなどでしかできなかった、"CGキャラクターを自由に動かすこと"が可能となっているのだ。

その技術の根幹となっているのは、マスエンジン社が開発した「ポージングシステム」。このシステムを用いることで、モーションキャプチャーなどを必要とせず、プログラムのみで"人間らしい動き"を実現している。モーションキャプチャーでは決まった動きしかできないが、「ポージングシステム」は、プログラムで自由にキャラを動かせるのだ。本作を手にしたら、従来のCGキャラクターを超えた、人間らしい自然な動きや質感にまず注目してほしい。



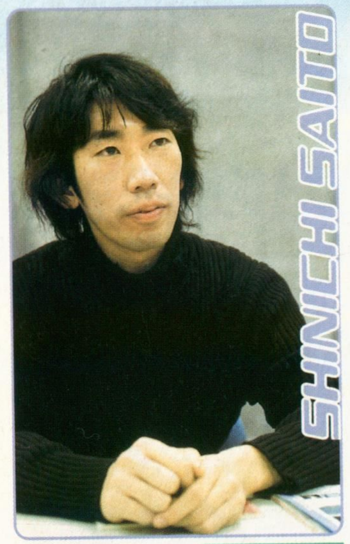
肌の質感や表情など、いままでの技術では困難な表現に挑戦している。

キャラクターのよいフレームを切り出す。「bit」を稼ぐということ

「bit」とは、CGキャラクターのフレームデータを切り出すことで得られるもの。ただし、CGキャラクターのフレームデータを切り出すことができるのは、1回につきわずか15秒間のみとなっている。そして、そのチャンスは6回だけ。満点は100bitとなっているが、獲得は至難の業なのだ。無論、フレームの切り出しを繰り返すことで「bit」は少しずつたまっていくが、100bitを目標にシャッターを押すことをめざすことで、能動的にゲームを楽しんでほしい。



創作意欲——自分で楽しさを見出す、新しいエンタテイメント



ATLUS CS制作販売部 CS1課
ディレクター 斎藤 伸一
海外向けのソフトのローカライズを経て、本作のディレクターに。「プライマルイメージvol.1」は、自分で楽しみを見つけ、創作意欲を持った人に楽しんでほしいと語っている。

「プライマルイメージvol.1」開発の経緯とその先にあるものとは——

——まずはじめに、本作を発売することになった経緯を教えてください。

斎藤　テライユキというキャラクターを見たときに、彼女が持つ質感やリアルさというものはいままでにないものだと思いました。その点に我々は着眼し、これをコンシューマー機で再現できないだろうかと。そんな折、TV朝日さんのほうで、「D's Garage21」というクリエイターを発掘する番組があり、彼らの作品を発表する機会をうかがっていた。我々もキャラクターを模索していたところでしたので、両者の思惑が一致したと……。そして、PS2で新しいエンターテイメントを提供できないだろうかと考え、現在に至るというわけです。

——開発を終えての満足度は？

斎藤　上を見ればキリはないんですが、今回はゲーム中に1体しかキャラを出していないんです。そのおかげでポリゴン数がかなり自由に使えたこともあり、人体の表現という点においては、現段階ではトップクラスだと思っています。

——肌の質感などもなまめかしい感じですよね。

斎藤　そうですね。キャラの動きに関しても、マスエンジン社のプログラムを入れていることもあって、違和感のない映像になっていると思います。

——メモリーモードでの「bit」の採点基準は、どのように決まっているのでしょうか？

斎藤　客観的に見て、いいポーズだと思うものに関しては80点以上といった感じですね。詳しくは説明できませんが。

——満点は、100bitになるのですか？

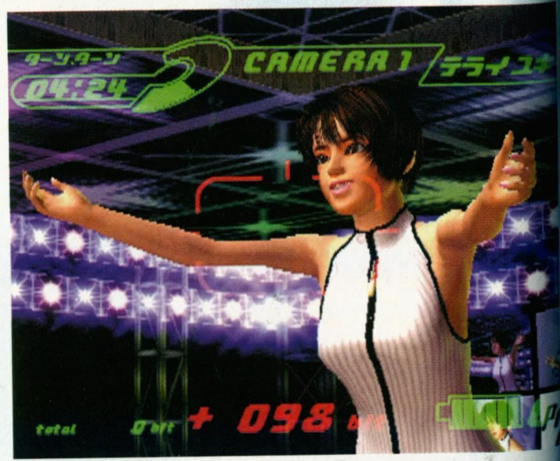
斎藤　そうですね。キャラクターのポーズごとに必ず100bitを取れるポイントがあります。点数ごとにセリフも違ってますので、ぜひ確認してもらいたいですね。このソフトは、自分で楽しさを見出すという部分が大きいんですよ。

——タイトルがvol.1ということですが、この次の作品はあるのでしょうか？

斎藤　現在は企画を練っている最中です。やはりキャラクターが命ですので、その選定は慎重にしたいですね。それ以外にも新しい要素は入れたいとは思いますし、次の作品ではキャラとのコミュニケーション性を高めたいと思っています。

——最後にユーザーと読者に一言お願いします。

斎藤　このソフトは、買って頂いた方の創作意欲にまかせたものなので、自分の思い描いたものを作ってほしいです。それを発表する機会とかも設ける予定ですので、楽しみにしてほしいですね。



（文／堀口 陽平）



操作する機体を選ぶ。オプションパーツの装備はレース前に行う。

リプレイ機能を使って、自分のライン取りを客観的にチェックすることも。



レーサーたちは新たな戦場を——大空に求める！

戦闘機を彷彿とさせる機体を操り、大空に設けられたコースを使ってライバルたちと順位を競う——これが本作の基本的なコンセプト。だが誰よりも速く飛び、トップを奪うためにはゲームシステムに盛り込まれたさまざまな要素を最大限に活用しなくてはならない。機体のスタイルによって異なる空気抵抗と揚力、そして前を走るライバルの足止めを可能にするオプションパーツたち。これらはいかなる効力を秘めているのか。

代表的なオプションパーツたち

敵機への攻撃を可能にするオプションパーツ。ここで紹介するもの以外にも、自機の速度を上げるターボブースターや、ミサイルを回避するチャフなどが存在する。また使用回数に制限があるパーツも。

エネルギー装甲
シールド最大値を50ポイント上昇させる。搭載するだけで効果あり。

ジャミングシールド
半径100メートル以内に存在する敵に機械系トラブルを発生させる。

レーザー
禁止兵器であり、電波の届かない区間でしか使えない。鏡面装甲の敵には無効果。

多連装レーザー
性能はレーザーと同等だが、こちらは倍の12発まで使用可能である。

追尾ミサイル
ターゲットを追尾するミサイル。命中するとシールドを削り、スピードを低下させる。

ロケット弾
追尾性能のないミサイル。追尾ミサイルの6発に対し、60発使用可能だ。

独特のドライビングテクニックを駆使せよ


幻想的な光景が広がる海中トンネル。


直角に近い角度で急上昇する場面も。


上昇や下降もコーナーのひとつ。

空中がレースの舞台になるだけに、本作に登場するコースはそのどれもが独特の形状をし、独特の仕掛けが施されている。山岳地帯の斜面を急上昇・急下降する、海底に建設されたチューブトンネルを飛行するといった具合である。本作ならではのテクニックを駆使し、未体験の世界を駆け抜けて最速の座をつかみ取るのだ。

空気抵抗が重要に！

超高速で飛行する機体の数々。そのため走行中の各機体には大きな空気抵抗がかかり、揚力が生まれることになる。この揚力の強弱はマシンの形状によって変化し、飛行機に近いスタイルをもつ機体ならば加速が良く、コーナーリング中に浮き上がりやすいといった現象を生み出すのだ。この特徴を生かしたライン取りが必要になるのである。



左右だけでなく、上下方向へのライン取りも重要になってくるのも本作の特徴である。


ドリフトの概念も存在する。ドリフトのしやすさは機体のタイプによって異なるのだ。

ライバルを倒すためのオプションパーツ そして機体と揚力の関係とは?!

フレースヴェルグ(HRËSVELGR)

PS2
■ガスト
■フライトレーシング
■5月25日発売■6,800円
プレイ人数 1　デュアルショック2対応　PS2専用メモリーカード 300KB

機体と揚力の関係、オプションパーツなどの要素が盛り込まれた本作。これらがレースにいかなる影響を与えるのか、それをお伝えしよう。

HRËSVELGR

FORMULA HIGHPOWERED

フレースヴェルグ



（文／佐久間亮介）

KOEI/ENIX

RANDOM ACCESS ランダムアクセス

このページは、企画ページ集の「Random Access」です。ここでは、発売前後を問わず、人気のタイトルをさまざまな形で取り上げていきます。新企画も準備中！

平安恋愛処箱崎館

～へいあんこいどころはこざきのやかた～

其の参



遙かなる時空の中で



KOEI

このコーナーは、主に「遙か」の男性キャラにスポットを当てるコーナーです。八葉、鬼の一族、気になるカレに大接近！ おハガキ大募集！

■コーエー■恋愛アドベンチャー■4月6日発売予定
■通常版6,800円 プレミアム版8,800円

また神子様とお話しできてうれしいです。そろそろ、かなりの数の八葉と仲良くなられた頃ではありませんか？ 今回はイノリ殿についてお話しいたしますね。この方は、実は複雑な事情をお持ちみたいです。



お前はおっちょこちょいだから危なっかしくて見てらんねぇんだ

天の朱雀 イノリ

誕生日	8月18日
年齢	15歳
身長	163cm
身分	鍛冶師見習
五行属性	火（か）
八卦	離（り）
攻撃方法	印（闘（とう））
声	高橋直純



宝玉の位置

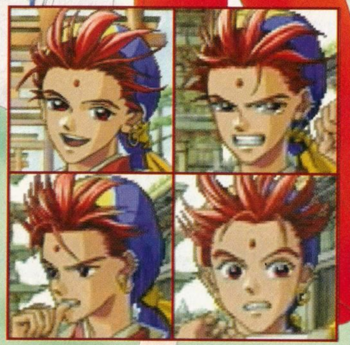
額の真ん中に現れています。とてもわかりやすい場所ですわね。……あら？

朱雀召喚



「南天を守りし聖獣朱雀よ」

「オレの声に応えろ！」



イノリ殿は、鬼をとても憎んでいらっしゃるようですね。過去に何か因縁深いことがあったのかもしれません。神子様は、もうその理由をお聞きになりましたか？ それに、姉上がいらっしゃるようなんですが、詳しいことは話してくださらないんです。でも、神子様になら、何か打ち明けるかも……。イノリ殿と親しくなれば、このたびの事件の隠れた一面が見えてくるかもしれませんね。



イノリへのおもてなし

春爛漫という感じのかわいらしい文がお好みです。その一方で、荷葉の香なんて渋い趣味もお持ち。個性派なんですね。



薄紅色の紙と桃　夏の好きな花はのうぜんかずらです。

とっても二枚目なイノリ。彼ってこういう一面もあるんですよね。これからもカラーイラストにどんどん挑戦して、たくさんハガキを送ってね。



香川県／猫屋敷

イラスト／水野十子 ©白泉社 ©2000 KOEI Co.,Ltd.

神子様大変です！ CDドラマ化決定!! だそうですわ♥

神子様、"しーでぃーどらま"って何ですか？ まぁ！ 神子様の世界には、そんな不思議な道具があるんですか。素敵です。それはさておき、このお話は、神子様や私の知らないところで起きた事件らしいですわ。八葉たちに何があったんでしょうか？



後列左から／鈴木淳さん（怨霊）、高橋直純さん（イノリ）、宮田幸季さん（詩紋）、保志総一朗さん（永泉）、置鮎龍太郎さん（アクラム）、石井康嗣さん（イクティダール）
前列左から／石田彰さん（泰明）、中原茂さん（鷹通）、井上和彦さん（友雅）、関智一さん（天真）、浅川悠さん（セフル）、三木眞一郎さん（頼久）、（撮影／土岐光）

ゲームの音声は各人別々に収録するので、全員が顔を合わせたのは今回が初めて。みなさん口々に「やっぱりみんな一緒にやれるのは楽しいね」とおっしゃってました。さらにこんなコメントも……。

「詩紋は今回大活躍してます。ゲームと同じように、八葉のみんなに会うことで精神的にも成長していってるのがわかると思うし、イノリとの考え方や性格の違いも明確に出てると思います」（宮田幸季さん）

「泰明のことを、安倍晴明の弟子だから"タイメイ"って読んでたんです。正解を知った後も、僕の中ではずっと"タイメイ"のままなので、もし名乗るシーンがあったら、思わずNG出してたかも（笑）」（石田彰さん）

「永泉は、雅な雰囲気や微妙な演技が必要で、難しかったです。僕と永泉は性格が似てるし、石田彰さんも泰明と似てるように思うから、プライベートでもいいコンビになりたいですね」（保志総一朗さん）

「セフルって、学習能力ないんですよね（笑）。それでも、イクティダールパパに叱られたり助けられたりしながら、彼なりに一生懸命がんばってるんです。彼が報われるお話があるといいな……」（浅川悠さん）

前編 6月14日（税込 3,000円）
後編 8月頃予定（税込 3,000円）

設定 時期はゲームと並行しています。東の札だけを手に入れている状態らしいので、アノ頃ということですね。

ストーリー ある日、永泉と詩紋は珍しい書物を見るため街へと出かけます。その途中、セフルと出会ってしまった彼らは、案の定、精神的にもひどい仕打ちを……。



静岡県／ふかざー

めちゃめちゃかわいい～♥ 彼を描くためにフォトショップを買ってしまうなんてスゴ過ぎです！ CG投稿も大歓迎なので、またステキなの送ってくださいネ。

恋文事始め

一番表情豊かなキャラだよね。少年っぽさと親分肌のバランスが、なんともイイカンジで……♥



群馬県／内田実紗



埼玉県／亜姫

凛々しくて優しそうな表情がとっても魅力的ですネ。ところで、ハガキに書いてあった「外見がタイプの人」ってだぁれ？



京都府／みずき静夏

→あて先用イラストも到着～♪ ありがとっ!!

←う～ん、すっごいインパクト！ 元気いっぱいの神子様に、心惹かれてしまいました。



神奈川県／そらまめ

おハガキ募集・プレゼント告知

2回連続で拡大版をお贈りしてますが、投稿がいいペースで届けば、今後もこの規模が続くかも～。なので、みなさんっ！ ゲームがひと段落したら、次はおハガキですわ～!! CG（データも可。メディアの返却はできません）もOK。投稿者の中から1名に、声優さん全員のサインが入った色紙をプレゼントします。そしてさらに、ヒミツのプレゼントも企画中なので、乞うご期待っ！ ハガキには、住所や名前（必要ならP.N.）も忘れずに書いてね♥

❖ これからの予定 ❖



次回の注目八葉は地の朱雀 流山詩紋です

そしてさらに次の回では天の白虎・藤原鷹通に注目します。



※ハガキのあて先は今回より〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング（株）週刊ザ・プレイステーション編集部「平安恋処赤坂館」に変わります。

（文／とど 協力：青玉集団（つきっち＆青山ようこ））

“神の名の許に、奥義レイヤーストーム”的なコーナー

Nibelungen Link ニーベルンゲン・リンク



ヴァルキリープロファイル

ENIX

当コーナーは「ヴァルキリープロファイル」の読者コーナーです。みなさんからの投稿を中心に、周辺情報などを紹介します。今後は、参加型の企画なども充実していきたいと考えています。みんなで盛り上げましょう。
■エニックス■RPG■12月22日発売■6,800円■1P

Chapter 5

地上界伝言板 midgard massage board

担…担当ライター　コ…担当編集コビィ

●洵と蘇芳ってば「ふんどし」なんですか？　だって倭国だしぃ……。蘇芳は赤色ふんどし？
（兵庫県・しまこまりも）

担：返り血で染まってるわけですね。戦闘中の蘇芳って、ふんどし一丁？

コ：もっと上品にいきましょうよお。

●メルティーナ様！　どうかこのボクを奴隷にしてください！　あなたのためなら、できないことなどない！
（東京都・ケルベロス）

担：彼女の場合、杖よりムチのほうが似合いそうですよね〜。どうです、コビィ氏もひとつ奴隷になってみては。

コ：下品なネタはやめろってのに！

●ロウファの「僕は自分で道を切り拓いてみせる！」。このセリフすごくいいです。自分がいろんなことで迷ったときに、このセリフを思い出します。
（三重県・河村　友子）

担：コビィ氏がうるさいので、まじめな意見を採用してみました。

コ：このゲームはほかにも名セリフが多いですよね。人気投票でもします？

●ヴァルキリーやり込み度チェック。ミッドガルドでのお金の単位は何でしょう？　正解者は13級神格者に昇格です（うそ）。
（秋田県・こはく）

コ：正解は「オース」だそうです。

担：え、ガ○スじゃないの？

●グレイの戦闘時のセリフ「例え勝ち目がなくてもオレは全力を尽くす」。育てが足りなくてすみません。
（埼玉県・守屋　聡史）

コ：後半のチャプターで仲間になるキャラは、育てにくいですよね。

担：ガノッサ爺さんも、敬老精神でちゃんとレベルアップさせましょう（笑）。



東京都／森谷 一樹
この図なんかイヤ（笑）。万引きを監視してるみたいに見えるんですが。



埼玉県／ともざね
すごい記録ですね。3分ってかなり長い気がする。カップラーメンを作るのに利用してみたり。



岐阜県／苅谷 典孝
爆笑。ロレンタとメルの配役が妙にマッチしてる感じ。毎週土曜朝7時T○S系列放映予定、とは筆者の方の弁です（笑）。

特報　トレーディングカードゲーム好評発売中！

ファンなら購入確定!?　の新グッズ情報。今回はトレーディングカードのご紹介です。ほかのアニメやゲームのトレカと違うのは、コレクションだけでなくカードゲームとしても楽しめるところ。モンスターカードも入ったスターターセットをひとつ買えば、複数のプレイヤーでゲームが遊べます。ブースターもあわせて使えば、よりゲームが熱くなること請け合い!?



モンスターカード

キャラクターカード

スターターセットとブースターパックの2種類の入手方法



スターターセット
●100枚+初回限定カード1枚
●ルールブック1冊
価格：1,800円

ブースターパック
●8枚（キャラクターカードのみ）
価格：350円

集めるだけじゃない！ゲームとしても楽しめる

1 まずは、スターターパックにあるモンスターカード40枚だけを取り出します。それを8枚×5つの山に分け、内4つの山の一番上だけを表にします。残りのひと山は使いません。



2 各プレイヤーは最大40枚でキャラクターカードのデッキを組み、そこから5枚を手札として持ちます。その手札から、場に出ているモンスターカードに攻撃していきます。



3 攻撃は、モンスターカードの記号に合わせて、キャラクターカードを出せば成立します。記号さえ合っていれば、下の写真のように何枚でも手札を出すことができます。



4 場のモンスターすべてに攻撃が成立すれば、戦闘終了です。より多くの攻撃（キャラクターカードのATKの総計）をしたプレイヤーが、そのモンスターカードを入手します。



詳しくは、スターターパックに封入されているルールブックを参照してください。

担当のつぶやき 前回はお休みして申しわけ（以下略）。このページは隔週連載なんですが、1回休むと1カ月も間が空いてしまうんですね。お詫び代わりではないですが、このたび弊社から設定資料集の発売が正式に決定しました。担当も非才ながら企画・構成なんかに口をはさんじゃったりします。よろしくね〜。

肖像画展示室 portrait exhibition room



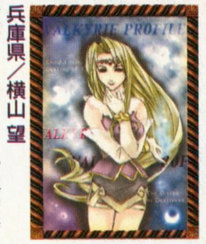
東京都／愛智
運命の三姉妹がテーマですか？　綺麗だし雰囲気も出ているし◎ですね。受験のほうはだいじょうぶでした？



静岡県／川蝉
人魚絵のほうがわりと多めで、意外とこの服は少なかったり。



北海道／朋子
詩帆が歌ってるとこでしょうか。肖像画チックでいい感じです。



兵庫県／横山 望
無敵ですとのコメント。担当もずっとパーティに入れてます。



静岡県／わらびー
フレイさまっとフレイアちゃん。ラブリィ♥　なんかほのぼのとするねえ。女神さま最高ーっす。

コビィLOVE²賞



京都府／どんぐり
滅多に見ないロレンタ絵。髪を降ろしたとこだそうですが、なかなか色っぽくてよいです。



担当のお気に入り

岩手県／兎影白兎
もう1枚送ってくれた詩帆もよかったんですが、あえて渋いほうを選んでみました（笑）。線に頼らず色で表現されているところがよいですね。ちなみに、左下の一文はルーン文字で「VALKYRIEPROFILE」と書かれているんだそうです。



香川県／不二峰子
いいなあ、これ（笑）。池田秀一（オーディン）といえばシャア!?



愛媛県／丸
洵の顔がこんなに丸く（笑）。でも、ちょっとかわいいかも。



三重県／流一樹
ルシオですね。手の羽根はレナスの兜の羽飾りでしょうか？

宝物館 reader's gift-house

読者の方から送られた物を紹介する当コーナー。今回はその中から、手作りの楽譜、同人誌、ラミネートカードの3つを掲載しました。いずれも力作ぞろいです！



楽譜　東京都／織悠





同人誌　千葉県／磐城あまみ



ラミネートカード　神奈川県／桐生 史

人気投票 popularity vote

今回から待望の新人気投票をスタート。お題はキャラクターのセリフで、ボイスコレクションに登録される物だけが対象です。ハガキにキャラクター名と、ボイスコレクションの左上から数えて何番目かの番号を書いて投票してください。例外として、決め技や魔法はすべてつながったセリフとしての投票が可能です。その場合は、対応するすべての番号を書いてください。ハガキ1枚に1票、同じ項目への再投票は禁止です。



神奈川県／秋月エマ

告知 「VP」設定資料集　今夏発売決定！

Vol.186でほのめかした、ビッグプロジェクトを覚えていますか？　今まで秘密にしていましたが、ついに出ます「ヴァルキリープロファイル設定資料集」！　キャラクターや世界観の設定が満載の「ワールドガイダンス」と、キャラクターデザイナー吉成 鋼・曜先生の未発表イラストも掲載「イラストレーションズ」の2冊組豪華装丁を予定中。おこづかい貯めて待っててね。

TEXT BY 橋 芳子（設定資料集担当編集）
担当・岩片氏ほか多数の皆さんをコキ使い鋭意制作中。要望・応援のハガキは、下記あて先「橋様万歳！」係まで。待ってるわん♥

ああ〜女神様このハガキ捧げます

さっさと送ってくれない？　焦らされるのはキライなの！（メル女王様風）。というわけで、投稿募集です。ハガキにはあて先のほか、自分の住所・氏名・P.N.（あれば）は必ず書いてください。まとめ送りする場合、すべてのハガキに都道府県名と氏名（またはP.N.）があるとうれしいです。原則として、作品は返却できませんので注意してね！

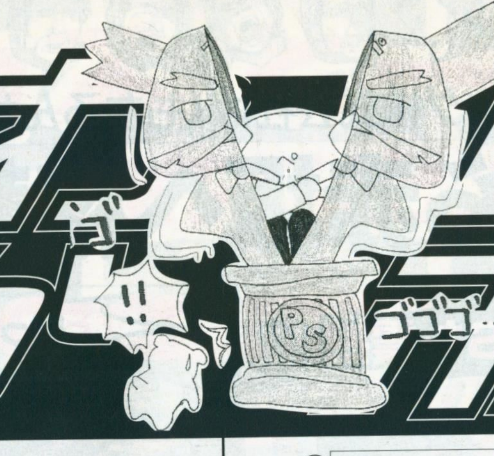


山口県／高薙なり

※今号よりハガキのあて先が変更になります。以下の住所まで送ってください。
〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号　ソフトバンク パブリッシング（株）
ザ・プレイステーション編集部「べるりん」それぞれの係まで

（文／くまくま団：岩片 翼）

さわやかPS市政

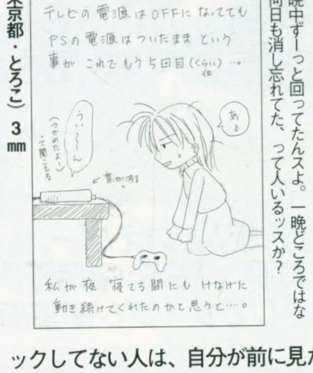


PSユーザーの疲れた心をケアしまくる78ページから83ページ

市役所窓口

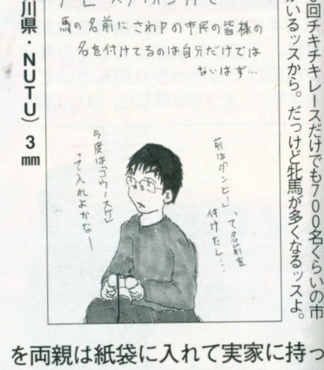


をほっ!! 今度はなんか中から出てきてるッス。今まで生市長が入ってたってことッスか？ ご苦労様ッス。愛知県の師崎ゆひささん。5㎜ッス。



一晩中ずーっと回ってたんスよ。一晩どころではなく何日も消し忘れてた、って人いるッスか？

（東京都・とろこ）3㎜



第6回チキチキレースだけでも700名くらいの市民がいるッスから。だっけど牝馬が多くなるッスよ。

（石川県・NUTU）3㎜

みんな新しい生活のリズムには慣れたッスか？ まだの人は五月病予防のためにもさわPでホッとひと息ついてください。

■PS2になって動物リセットがなくなってホッとしている人はたくさんいるはず。

（東京都・フェルライン）3㎜

ペット飼ってるみんな、どうッスか？ 縦置きにしてたらペットに体当たりされて強制リセット、なんてことはないッスか？ 報告待ってるッス。

■ゲームに音声（しゃべり）、ムービー、振動がまったくないとプレイしていて物足りなく感じてしまう最近の私。（北海道・凸男）3㎜

全部のゲームに言えることじゃないんスけど、凸男さんが言ってることっていうのは料理で言えば「盛り付け」みたいなもんだと思うんスよ。確かにハードも進化しまくって、昔のゲームに比べて「物足りない」っていう意見はわかるんスが、肝心の「素材」や「調理方法」がしっかりしているゲームはキレイに盛り付けしてなくっても、おいしいもんッスよ。要は味。って自分は思うッス。

■発売日が変更されたことを知らないでソフトを買いに来る人が最近多い。「ザ・プレを読もうよ」。

（青森県・ネック）3㎜

某ゲームショップ店員のネックさんからのハガキッス。ソフトの発売日の変更っていうのは日常茶飯事ッスからね。ゲーム雑誌を毎週チェックしてない人は、自分が前に見た情報がもう古くなっちゃってる可能性が出てくるッス。この機会にザ・プレの定期購読をオススメしちゃうッス。

■PS2が発売されたけど買うお金がない私は最後の手段、と夫に「買って、買って〜♥」とおねだり。そしたら、いきなり夫は私の両親を電話で呼び出し（マジで家に親が来た）私が「ゲーム、ゲームと言って手に負えないので注意してくれ」と言い、親から「まだやってるのっ！ 情けない、25にもなってぐちぐち。もーゲームはやめなさい！」とみんなの前で"ゲームはもうしない、夫の前でゲームのことを口に出さない"という約束をさせられ、私の初代PSを両親は紙袋に入れて実家に持って帰ってしまった。今、私の手元にはアンジェリークスペシャルとメモリーカードだけ。この先どーしよーと、途方にくれています。

（埼玉県・Yさん）3㎜

ひゃーっ。市議会のような重い内容ッスね。Yさんの夫は極度のゲーム嫌いなんスか？ 友達の家で遊ばせてもらうしか……。

■将来は主婦しながら、ゆっくりゲームでもして過ごしたい……。

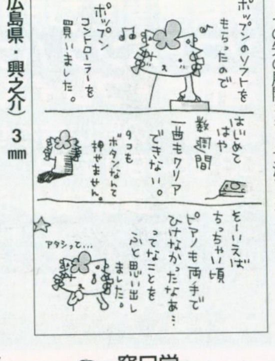
（茨城県・サミー）3㎜

もう何が言いたいかわかるッスよね？ 将来のダンナさんは自分と趣味が合う人のほうがいいみたいッスよ。ゲーム好きとまではいかなくても理解を示してくるほうが。



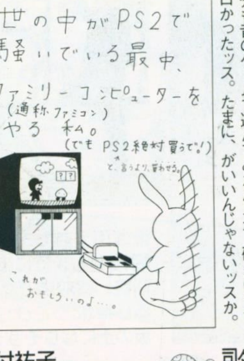
（神奈川県・ELLE）3㎜

わかるよーな、わかんないよーなッスね。ゲーム中の「ポリゴンで描かれた人間がコワイ」って人も。



（広島県・興之介）3㎜

1コマ目の興之介さんの顔が何となく冴えないッスよ。その先の展開をもう予測できてたんじゃ？



（北海道・梶原あろえ）3㎜

自分も昔のゲームで遊んでみたんスが、確かにオモシロかったッス。たまに、がいいんじゃないッスか。



（埼玉県・小森なぎさ）3㎜

ゴメン。みんなザ・プレの扱いには気をつけてくださいッス。特にバックナンバーを保管してるって人。

PS市役所職員紹介

ペイハチ市長 PS市の象徴にして不可侵の存在。正体は謎のまま銅像に。

窓口学 マジメだけが取り柄の新人窓口担当員。ひととなりはおいおい。

受付祐子 元広報課窓口勤務。保健課の顔役をへて、現在は中央展示室に常駐。

司々書☆翔パワード 美術振興課に常設の市民ギャラリーの司書。最近パワードになった。

ひしょ 市長秘書。公共施設「ふれあいプラザ」になぜか今日もいる。

中央展示室

コンチハー、カエル様を拾っちゃった受付です。道路をのそのそ歩いてるんで思わず連れて帰ってきたんだけど……君はどこから来たの？ 15cmくらいあるから多分ヒキガエル。知人に聞いたら、カエル様って、食欲旺盛でしかも生きたエサしか食べないんだって。どーしよ。今週末は近所の池探しに決定かな。



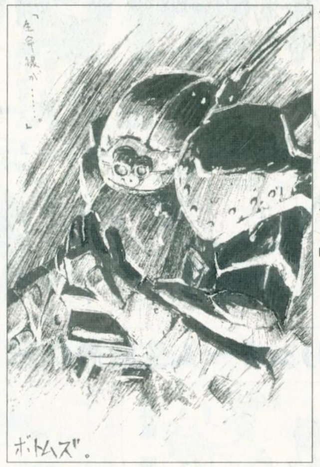
（奈良県・すぎたよしのり）3㎜
カードゲームかと思ったらボードゲームなんだね。妖精サンはベリアルっていうんだけど、それって悪魔の名前じゃないの……？



（神奈川県・とろろPS）3㎜
早く早くー！ 巻き込まれちゃうよ。頭がアフロになっちゃうよ。（受付の頭の中：爆発＝ドリフ）



（愛知県・FOX）3㎜
まさに邪神復活の大迫力です。凶悪オーラがムワワ〜ン。……汗臭そうかも。



（愛知県・ティム・バートン）3㎜
ハガキ裏を読むのは受付を始め、ほかの職員の楽しみでもあります。色々なコトが書いてあって市民の層の厚さを感じます。



（神奈川県・こぶまき）3㎜
まだまだバイクじゃ寒い季節。特にそんな薄着じゃあ……ダメダメ。すっ転んで大ケガしちゃうぞ。



（神奈川県・さいこさん）3㎜
いや〜んドロンジョサマー♡ 仮面を取ったらこんなお姉サマなのかな。きっと。



（宮崎県・かんかる）3㎜
うーん、それはやってみたい。やっぱり男は見た目より……マメさかな。ふふ。



（東京都・物理）3㎜
同じ趣味の人を見つけたときはうれしいですよね。伝言板も活用してください。



（神奈川県・桐生史）3㎜
意味深な目つき。まさかこれが恋……？ え、男？



（兵庫県・植木鉢）3㎜
ナナメ見下ろし視点のゲームは多いけど、そういうイラストは珍しいです。ゲームの1シーンみたいで今にも会話が聞こえてきそう。



（宮城県・睦月もえ）3㎜
へろー。男はあいきょう、女は度胸ですね。え、逆？ まあどっちも大事ってことです要するに。



（青森県・真菰琉）3㎜
白黒でほわほわっとした感じを出すのって難しいかも。みんなガンバッテます。



（福井県・雪印ピヨ太）3㎜
マルチの説明会にも行ったし訪問販売も来ました。でも買わなかったよ、エライ？



（岡山県・奇里斗）3㎜
天野イラストの妖艶な感じが出てます。若くてもさすが幻獣だけある（←？）。



（広島県・興之介）3㎜
いつもの画風と違ってまた良いですね。男らしいゼ！

舌なめずりってしたコトある？ なんか……コワイ。
（愛知県・るりッチ）3㎜





（神奈川県・とんぺり）3㎜
こちらもいつもと画風が違うような。目元が涼しい。

このヒトには、人生楽しまなきゃ☆なんて言えないね。
（埼玉県・モトダチ）3㎜





（宮城県・風雲乱気）3㎜
アネゴ……本人は呼ばれたくないと思うよ、きっと。



（神奈川県・ブータン）3㎜

一口攻略課：VOL.189「エリーのアトリエ」"チーズケーキ"● ①チーズケーキに使うすべての材料の効果、品質をブレンド調合で両方とも90以上に上げます②ブレンド調合でチーズケーキを作りましょう（90以上になるまでくりかえす）※ブレンド調合の際、錬金術士レベルが高ければ、分量を変えなくても品質は上がります。なので②の過程で何度やり直しても90以上のものが作れなかったとしたら、依頼をこなすなどして再挑戦しましょう。（静岡県 Cool）5㎜ VOL.191「幻水Ⅰ」"サンチョとマクシミリアン" ●モラビア城攻略後、モラビア城側から北の関所に入ると2人に会うので志願を受け入れると仲間になる。（福岡県・第23級神各者）5㎜ 募集です●「マイガーデン」焼きりんごとフルーツポンチをお客様に出せません。必要な材料を教えてください。（長崎県・山脈楓楠）1㎜

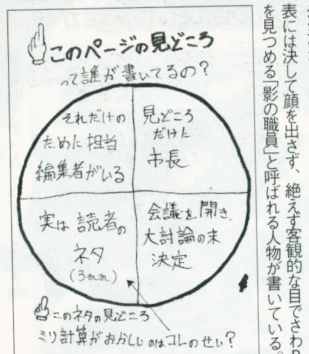
伝言板

●なにかカッコイイ楽器がひけるようになりたいです。（茨城県・いっぴーえみこ）3㎜●回線をCATVにしたらネット使い放題。（茨城県・バルルルン兄弟）3㎜●缶コーヒーのファイアに、黒い缶があるって本当ですか？（東京都・炎ぷー）ひしょクッキーの作り方を教えてください!!（東京都・ゲーム命！）3㎜●声優ファンの人いたら教えて。オレは池澤春菜さんのファンです♥（新潟県・しらがのらぐな）3㎜●チッチさん毎日がんばっていますか？ 私はもーダメッ。（富山県・マリーさん）3㎜●祝★卒業。さみしいっス。（北海道・はやと）3㎜●北海道のしるこ様……おしるこ好きなんですか？（神奈川県・とんぺり）3㎜●VOL.185の焼きなすびさんへ。（ふれ

市民吟遊会

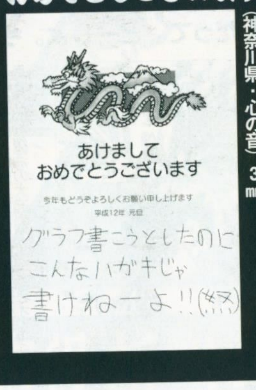
●新入社員／ゲームの話で／意気投合（埼玉県・もふもふ）3㎜●アンケート／前の職業／高校生／今の職業／予備校生（宮城県・コア構想）4㎜●売れ残り／春だというのに／売れ残り（大阪府・一貴）3㎜ ちょっと遅めの春特集です。●電車にて／笑えるネタを／思い出し／たまらず吹き出し／周りをひかせる（兵庫県・犬柳）4㎜「花粉症はつれぇな一」とごまかす。●いつの日か／行ってみたいな／ゲームの世界（茨城県・サミー）3㎜ 春特集……。

生活福祉課



（北海道・黒いカラス）3㎜
表には決して顔を出さず、絶えず客観的な目でさわPを見つめる「影の職員」と呼ばれる人物が書いている。

おめでとうございます



（神奈川県・心の音）3㎜

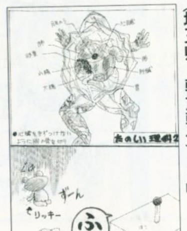
リッキー人生最悪の日



（福井県・陽炎丸）3㎜



（埼玉県・もふもふ）3㎜



（埼玉県・朝倉朝子）3㎜
人生っていうか、蛙生だね。生っていうか、死んじゃってるね。

婦人課

●親友ただ今恋愛真っ最中。うらやましーなーと思いつつ、「○○○（彼の名）に会いたいよー」の一言メールにはさすがに返事ができない……ってゆうかーそんなの送るなよッ!!（北海道・忠太郎）3㎜

恋ってステキですね。親友としてはやはり彼女のラブラブメールを全部記録しておくしか。別れたら一生モノのいじめネタになりそうですね。悪魔？

●ダンナの仕事が忙しすぎて、どこへも連れてってもらえないかわりに、欲しいソフトはほとんど買ってやりまくれる。が、お金がなくてソフト買えないより、ゲームばかりの自分がたまにとてもムナシク思える。

（神奈川県・ドレンくん）3㎜

ゲーム三昧はうらやましい環境ですが、閉じこもってばかりは体に毒かと。帰ってこないダンナはとりあえずムシして、子供との思い出をいっぱい作っといたほうがお母さんも楽しいのでは？ 夫君とはどうせ老後含めて長い付き合いなんだから……。後からでも。

●A君「おっ！ アンジェリーク、C君のお母さんに買っていってあげようよ」
B君「かなり好きだからなぁ。いつもおじゃましてるお礼にな」
A君「どれがいいか……」
C君「……もう全部持ってるよ」
C君のお母様に会ってみてー！

（埼玉県・もふもふ）3㎜

どのくらいの世代の少年たちなのかな、きっとC君の家はたまり場なんでしょうね。楽しそう。C君のお母さん、連絡請う！



（東京都・泰）3㎜
はたして〃ねじり〃だけの問題なのでしょうか。コスプレイヤーの苦労を垣間見た瞬間かもしれません。

公共ゲームデザイナー訓練校

●「お爺無茶」
92歳のおじいさんが主人公。1人で敵の城に乗り込むADVと、若い娘を相手にするSLGの2本同時発売。

（三重県・ヒロポン）3㎜

●「ビートシニア」
「ビートマニア」を高年齢層向けにマイナーチェンジしたゲーム。難易度はかなり低め。

（神奈川県・岡MAN太郎）3㎜

●「長寿番付No.1－俺が最長の男だ！」
ご老体にムリをさせるゲーム。あまりムリをさせすぎるといけない。

（兵庫県・日本汁）3㎜

上記のソフトはいずれも介護保険は適用されません。あしからず。

●「機動戦士ガンダム シレンの野望」
謎の風来人が不思議のダンジョンと化したジャブローやア・バオ・ア・クーを制覇するゲーム。

（和歌山県・南海機王ランガー3）3㎜

ジャブローで空腹になったらズゴックを食べましょう。

●「スカリーとモルダーEX3」
UFOやゴーストを相手に拳で闘いを繰り広げる。EX3は謎。

（千葉県・物真似士）5㎜

風間杜夫の吹き替えはイヤすぎ。

●「賭博黙示録 ハイジ」
あのアルプスの少女の本格4人打ち麻雀!!

（宮城県・コア構想）3㎜

そりゃクララも役満に振り込めば思わず立ち上がるってものです。

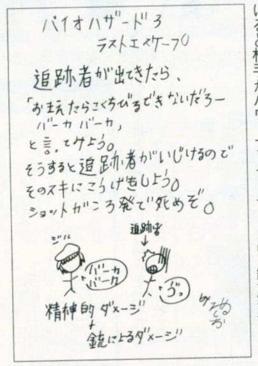


（秋田県・肉メタル）3㎜
初代PSのときにもあったようなタイトルですが、PS2の高性能のおかげで臨終感が全然違います！ それをいうなら臨場感ですね。

裏技推進課

遠い未来、この裏技推進課が「学術的資料価値が高いものだ」と評価されるようなことにならないかな、と思ってます。

4㎜「あなごさん」 PRESENTED BY 星神るしお（静岡県）



女のコから発せられる悪口はかなりの破壊力を持っている。しかし、いじけ状態にさらに追い打ちをかけると相手がパワーアップしてしまい反撃必至です。

4㎜「願い」 PRESENTED BY あゆぽん（山形県）



「自由度が高い」というのはこういうことまでできてしまうことを指すのではないか？ と思わせる裏技です。ナンセンスなヒロイン論争にピリオドを！

商工課

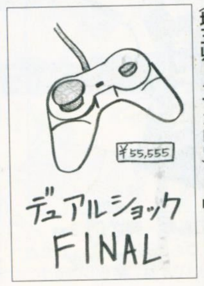
企画会議ではあんなに盛り上がったのに、いざ商品化してみると…。そういう商品はこの業界のみならず数多く存在します。そんな道をたどりそうなモノを紹介。



（石川県・NUTU）3㎜



（北海道・黒いカラス）3㎜



（埼玉県・クマゴロウ）3㎜

このページの見どころ：ホンマすんません>ミリ計算間違い

美術振興課2001



（茨城県・サミー）10㎜

モー娘。の真ん中って、なんであんなに太っちゃったのさ。ってことで、美術振興課2001の司々書★翔カスタムですぅ。まあカスタムになったわけだ。隠れ司々書★翔とと呼んでくれてもよくってよ♥

フツーのサラリーマンにクドかれた記念！ ゴールデン合コンスペシャル!!

男性チーム 東京電機大学ムー大陸研究会



（神奈川県・さいこさん）3㎜
ウットリ♥ とりあえずウットリですぅ。やっぱ男はビジュアル系だよね。清水圭はパスですぅ。



（茨城県・サミー）3㎜
こういう芸を持った方が、合コンでもてます。手品はオッサン臭いから、避けたほうが無難。



（山口県・あやまりも）3㎜
イマイチ冴えないんだよなぁ、このお兄ちゃん。藤岡弘のように男気が欲しいですぅ。オートレース。



（茨城県・サミー）3㎜
マジでどこ行っちゃったんでしょう？ はたして生きてるんでしょうか。マジで情報を求む！



釈ちゃんカワイイよね。カワイイけどアブナイよね。男は、こういうのが好きか？ どうよ。
（茨城県・サミー）3㎜



これ系のシンガーって、なんでお猿さん顔が多いのでしょう？ 教えてそーりだいじんっ！
（神奈川県・さいこさん）3㎜



どーせ、あたしゃバカですよ。こんな人もいたなぁ。申告漏れもしていたなぁ。しみじみ。
（千葉県・まろんぐらっせ）3㎜



PS2になったら、ますますふんどしっぷりが目立つ。いいじゃん、エッチっぽいのはいいことですぅ。
（千葉県・不思議三十郎）3㎜

女性チーム・戸坂女子短大セパタクロー同好会

今週の家紋



（岡山県・土規）3㎜
なんか、信長の野望に出てきそうなマークですぅ。あんたは、家臣かそれとも大名か？ ちなみにアタシの家の家紋はハーケンクロイツ。ご近所さんからはゲシュタポと呼ばれてますぅ。

あの頃は…



（神奈川県・ブータン）5㎜
これ、ずうっと前にザ・プレで連載してた漫画ですぅ。モリガンに見えるけど、みぞれちゃんなのだ。連載漫画といえばリアルバウトは……。

シャ乱Q

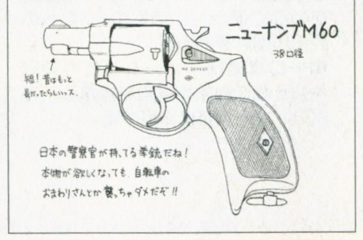


（岐阜県・真・ポッキーマン）3㎜
おばQとシャ乱Qは、どこでくっつくのさ。もしかしてQだけ。さっぶー。鼻水出た。シュウ。

今週のGUN



（静岡県・Dr.チキン）3㎜
正式な名称はM1911。米軍に正式採用されたのが1911年っていうんだから、大昔の拳銃。しかも現役ってスゴいヤツです。口径は45。銭形警部愛用の銃として有名かなぁ。ルパーン、逮捕だぁ！ ってな感じで。



（愛知県・もやしっこ）3㎜
日本のお巡りさんが使う拳銃ですぅ。チーフスペシャルを原形にしてると思われますが、詳しいことは知らないですぅ。これを使っている有名人といえば、やっぱりこち亀の両津勘吉かなぁ。それ以外は思いつかないですぅ。そういえば、翔チャンパトカー乗った時さぁ、ニューナンブに興味津々だったのさ。触らせてくれなかったけどね。

社員食堂

最近、カツアゲされる夢をよく見ます。私の中に何かトラウマのようなものがあるのでしょうか？ 毎日トンカツ揚げているからだとは思いたくない。お粗末っ！ ●GLAYのTシャツをおばちゃんが着ればGTOだね。（秋田県・肉メタル）3㎜ グラン浜田のTシャツでも、グワジンのTシャツでも何でもいいんじゃん。あたしは、ゴリライモのTシャツがいいねぇ。●仕事で肩こりが悪化しそうです。何か予防できる方法はない？（東京都・HIRO）3㎜ 仕事をしないのが一番です。●いいとものオープニングでタモリさんが歌わなくなったのはどうして？（北海道・へなちょこ仮面）3㎜ コージー富田がそっくりだから。

伝言板

●おじいちゃんとおばあちゃんにお茶碗をプレゼントしたらすごく喜んでくれた。ちょっと照れくさい。（千葉県・灰・遺骨）3㎜●最近は電話やメールよりも〃手紙〃に凝ってます。さわP投稿もその1つだったりして（笑）。（東京都・HIRO）3㎜●ミレニアさんへ。最後のプルト共和国ニュースに載っていませんでしたか？（千葉県・ナゾの巨人）3㎜●ショタスキー・Mさんへ。私もショタ好きです。現役のころはその手の雑誌読みまくってました。今はギャルゲー好きですが、熊本さわP市民同士仲良くしてください。（熊本県・相沢みつる）3㎜●立花コオタ様や、興之介様の脳ミソには、いったい何が入ってるんだろー。私の頭ととっかえてくださいな。うらやましー。（兵庫県・ティクン）3㎜

ふれあいプラザ

フッとした瞬間に大人びた表情をみせる。そんな"いいひしょになった"と、自分でも感じる今日このごろでしゅが、いかがでひょうか？　同時に"所帯じみたおばはんのようになってきた"、と周りから言われもする今日このごろ。



（北海道・梶原あろえ）5㎜

北海道にゴキブリがいないのは私のこうした努力の賜物であると自負しているしだいでありましゅ。

●最近はあったかくなったり、寒くなったりで裸にはつらくないっすか？

（岐阜県・マグジー防具）3㎜

温かなお心遣い感謝いたしましゅ。日が長くなってきて、そろそろ校庭の隅にある二ノ宮金次郎の銅像も夜中に動き出すころ。今はまだ像の目玉が動いてるくらいでしゅかね。とはいえ全裸の身にはまだまだ厳しい季節でしゅ。やはり服は着ていたほうがよいでしゅかね。服を着ていれば街中で拳銃で撃たれたときに、胸ポケットに入っていたラブゲッティーに弾が当たり命拾いした、ということもあるかもしれませんね。全然相手が見つからなかったラブゲッティーもこれくらいしてくれないと買った意味がないでしゅよ。

●幸せを呼ぶペンダントやネックレスは本当かどうか？

（岩手県・はげ歯科医）3㎜

大金はたいて購入した時点で安心してしまい、終わりのない花嫁修行に突入する女性もいらっしゃることでひょう。何が言いたいのかと申しましゅと、中途半端なダイエット薬を飲んだからといって食う寝る遊ぶじゃ、ぶーちゃんまっしぐらでしゅよ、ということでしゅ。しかしジャイアンの歌うシーンだけ中居クンの吹き替え、という極めて信憑性のある噂も本当かどうか気になりましゅね。

●世の男性諸君のために、プロポーズの言葉を考えてみました。えーと、「ボクからキミを抜いたら、酸素原子も残らないぜマドモアゼル♥」。いかがでしょうか？

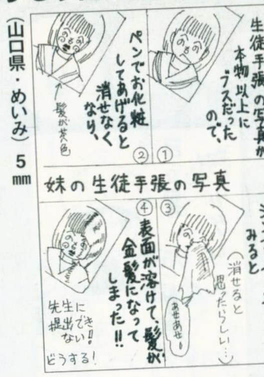
（埼玉県・クマゴロウ）5㎜

ええーと、「ボクがキミで抜いたら……」……何でしたっけ？　難しいプロポーズの言葉でしゅね。もう少し簡潔に述べられたらいかがでひょう。「キミの顔中の毛穴が開ききる前に結婚しよう」。女性は"結婚"という単語に弱いらしいでしゅので、こんな感じにサラっと。しかし、これを聞いた彼女のお父様はきっと左手を大きく開いてテーブルをバーンと叩きつけ、右手に包丁を持って自分の左手の指の間をものすごいスピードでトントントントントンッ……、とやりながら「娘はやらんぞぉっ」と絶叫しながら反対されることでひょうね。

●サウスポーが左利きのことなら、右利きって何て言うんですか？

（東京都・フェルライン）3㎜

サモ・ハン・キンポー。



（山口県・めいみ）5㎜

○姉妹もビックリな姉妹愛でしゅね。どうせならあの姉妹なみに本当の改造手術を施してしまうというのは……。

そっかな？



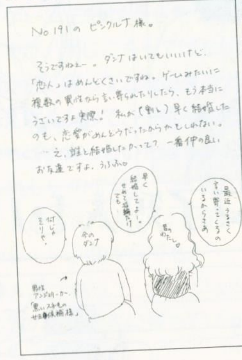
（奈良県・水月ミサオ）5㎜

カリスマ美容師にカットしてもらって泣きをみた方もいましゅ。知名度だけじゃないってことでしゅね。



（秋田県・肉メタル）5㎜

贅沢なお悩み



（静岡県・タミーナ）5㎜

もう、奥様ったらそんな贅沢な。ダンナ様が奥様よりもコノリカ人形のほうに愛情を注いでしまわないよう、監視をおこたらないようにしまひょうね。

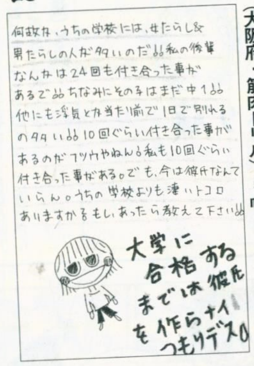
夜の格闘技



（兵庫県・コンたろう）5㎜

格闘ゲームでなかったらいったい何だったのでひょう？　私にはさっぱりわかりません。……。ごめんなさい。私がついた中で人生最大の嘘でしゅ。

乱



（大阪府・筋肉ドリル）5㎜

わりと真剣な交際を望んでいるのに、お付き合いよりも失恋の数のほうが圧倒的に多い私。この悲しみは小さな胸の扉にカギをかけてしまっておきましゅ。

市民のみんなで作るPS市政

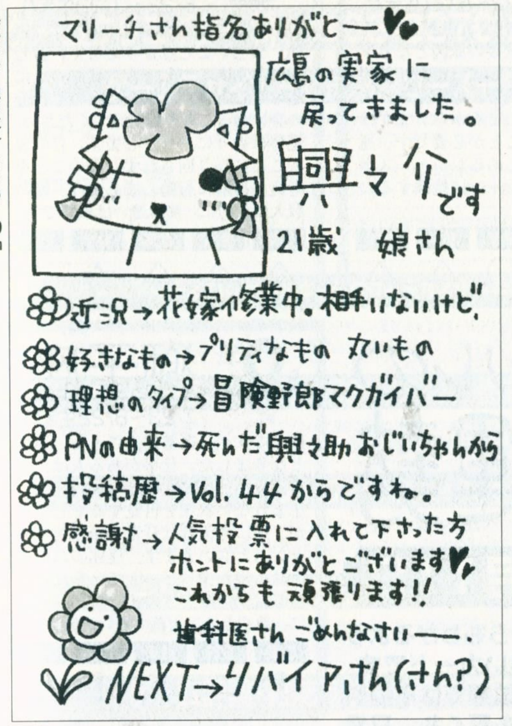
START

●**市役所窓口**　PS市民が日常生活や、ゲームプレイ中に感じたことなどを持ち寄り、自由に語り合う窓口。
●**中央展示室**　ゲームに関する絵画を中心に展示し、市民のPS市への芸術貢献度を高める。
●**一口攻略課**　ゲーム攻略の疑問や、それに対する解答を募集し、市民のソフト攻略に貢献する。
●**婦人課**　ご婦人方のご意見を主に掲載。とりあえずはご婦人専用。
●**商工課**　PS関連ノベルティグッズや周辺機器のアイディアを一般に求め、親しみやすい商品開発を目指す。
●**生活福祉課**　ゲームキャラクターの極私的生活を一般公開し、翻って市民各自の自覚を促す。
●**公共ゲームデザイナー訓練校**　オリジナルゲームの企画を作成する。
●**裏技推進課**　存在が確認されない裏技を創造し、裏技の発展に寄与。
●**市民吟遊会**　俳句によって、市民の季節感を高める。
●**美術振興課2001**　2001年に向けたPS市の芸術文化発展のため、市民の手による絵画芸術を展示する。
●**市役所伝言板**　伝言を残す。
●**ふれあいプラザ**　PS市民が自由に憩うことのできるフリースペース。市長秘書が公務の合間をぬって市民とのふれあいを深める。
●**すぐやる課**　市民のニーズに応える。他課で管轄外の投稿も処理する。
●**PS市議会**　PS市民同士の討論を行う場。ハガキ募集中。

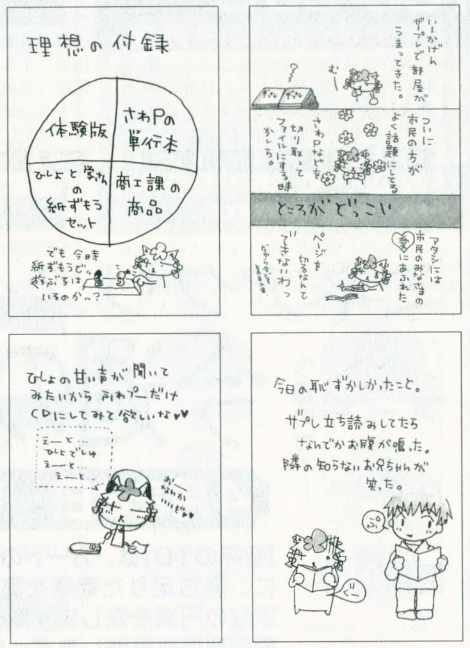
HIRO
あきあかねあかり
白い物体、もふもふ
立花コオタ
興之介
サミー

すぐやる課　勝手にゲストコーナ 今回は興之介

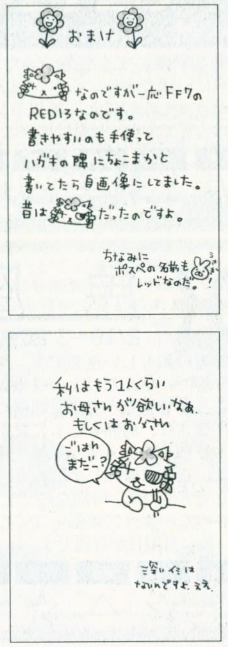
継続は力なり、という。しかし長い時間第一線を走り続けることはどれだけ大変なことだろう。それをかわいくやってのけ、レース優勝経験もある興之介。パワーとプリティを兼ね備えた女性市民がここにいる。



（広島県・興之介）まとめて20㎜



これらはいろんな課に宛てられた興之介のネタハガキ。見てわかってもらえると思うが、さわP職員や市民のことを想ってくれているんだなって感じる。うれしいかぎりだ。



そう。下に載せているハガキに描かれているのが、その古いバージョンの興之介自画像だ。

勝手にゲスト出場祝いにみんなで興之介にお母さんとお父さんをプレゼントしよう！

☝ このハガキの見どころ：興之介のPNの由来　そしてはげ歯科医はこれで何連敗だ？

職員イラスト課



（千葉県・KAY）3㎜

自分たち職員をキレイな切り絵で作ってくれたのは千葉県のKAYさんッス。いっつもこんなにホノボノだったらいいんスけどね……。

翔パ(略)さんって毎日こんなか枝毛切ってるかどっちかッス。



（宮崎県・かんかる）3㎜



（千葉県・物真似士）3㎜

ひしょさんは熱したフライパンでいっつも殴られてるッスよ。



（秋田県・肉メタル）3㎜

私のペルソナ……、もといスタンドの黒ひしょでしゅ。米涼好きというのはナイショでしゅ。

To be continued

応募先

〒103-8508　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング(株)
ザ・プレイステーション編集部内
PS市役所
※当役所宛の郵便物には部署名をご記入いただけるようお願いします。

チキチキ地位向上マラソン

「さわやかPS市政」にご参加いただいた市民の皆様には、レースでの前進距離(㎜)を差し上げております。基本的に3㎜前後ですが、気分で10㎜以上放出されることがあり予断を許しません。誰かがゴールした時点でレースは終了し、上位入賞者には豪華記念品が進呈されます。コースでは上位6位のみ図示しております。

ランナー紹介

160mm：サミー
152mm：興之介
122mm：立花コオタ
107mm：HIRO
104mm：白い物体、もふもふ
103mm：あきあかねあかり
100mm：ため6郎
96mm：黒いカラス、マリーチ
94mm：にのみやしおん
92mm：はる
91mm：NUTS
89mm：不思議三十郎
88mm：とろろPS
86mm：クマゴロウ
85mm：ピンクルナ
83mm：マリーさん
80mm：はげ歯科医
79mm：岡MAN太郎
78mm：肉メタル
77mm：チッチ、バルルルン兄弟
76mm：ミレニア
74mm：かんかる
72mm：さいこさん、フェルライン
（71mm以下712名）

GOAL

ブリガンダイン-幻想大陸戦記-連載企画

フォルセナへの誘い(いざな)



メルトレファス

「戦場で出会えば斬り捨てる」
ランド兄弟はこの誓いを重く絶対のものとしていた。
しかし、メルトレファスはそれをあっさり否定する。

烈火と冷徹の激突から生まれるものは……？

再三お伝えしているようにグランドエディションでは帝国でプレイが可能だ。その中でのメルトレファスはどのような物語を我々に見せてくれるのだろうか……。



騎士物語 —*RUNE KNIGHTS STORY*—

私闘の行方【後編】

ログレス城の中庭でカストールとメルトレファスは、両手持ちの大剣を構えて対峙した。

エストレガレス帝国では、騎士の私闘は戒められている。そうと知ってはいても、カストールは退くわけにはいかない。侮辱されたのが自分だけならまだ看過することもできよう。だが、兄弟まで侮辱されたとなっては話は別だ。

「いくぞ！」カストールは礼もせずにメルトレファスに突進した。

メルトレファスはカストールが間合いに入った瞬間に剣を横に薙ぐ。しかしそれを予想していたカストールは大剣の切っ先を下方に向けてメルトレファスの剣を受けた。鋼がぶつかり合い、火花を散らす。メルトレファスは素早く剣を引き戻し、今度は頭上から刃を叩きつけてきた。カストールはこれも剣で受ける。ところがメルトレファスは見かけ以上の膂力の持ち主だった。思ったより強力な打ち込みを二度叩きつけられたカストールの腕にしびれが走る。あわてて剣を握り直そうとしたが、メルトレファスはそれよりも早く次の一撃を繰り出してきた。なんとかしのぐもカストールの剣は大きく跳ね上がり、鈍い音を立てて落ちた。

「勝負あったな」メルトレファスは構えを解いた。

だが、カストールは負けたとは思っていない。一瞬の隙をついて飛びかかると、メルトレファスの右手首をつかんでひねりあげた。

「くそッ！」たまらずメルトレファスは剣を取り落とす。

「油断は禁物だぜ！」カストールはメルトレファスに殴りかかる。メルトレファスはこぶしを受け止め、二人はそのまま両手で組みあった。力ではメルトレファスが勝っていたが、戦い慣れているのはカストールだった。カストールは両手がふさがっていることを利用して、頭突きを繰り出す。メルトレファスはその行動を予想していなかったらしく、頭突きは見事にあごに命中した。よろけるメルトレファス。カストールはここぞとばかりに握りしめたこぶしに体重を乗せ、相手の顔面に叩き込んだ。

「ぐッ！」うめき声をあげてメルトレファスは仰向けに倒れた。カストールはそのまま馬乗りになると、力まかせに殴りつける。メルトレファスの唇が切れ、血が流れた。

「これでもまだ俺たち兄弟を弱いと言うか！」

「言ってやるぜ……別れる道を選んだ時点でおまえたちは負け犬だ……」メルトレファスは苦しそうに息をつきながら言った。

「うるさい！　今は別れていても、俺が出世して兄貴たちをこの国に呼ぶ！」

「はっ……結局、別れたことを後悔してるじゃないか」

「黙れッ！」図星をつかれたカストールは、反射的にもう一度メルトレファスを殴る。だがメルトレファスは黙らない。それどころか血にまみれた顔に笑みを浮かべた。

「俺がここで負けても、それは俺が弱かったというだけのことだ……俺はおまえの様に後悔したりはしない……やれよ」

「ちくしょう！　望みどおりにしてやるッ！」

「やめんか、馬鹿者！」

激昂したカストールがとどめの一撃を食らわせようとした瞬間、振り上げた腕を何者かがつかんだ。振り返ると、帝国の長老ともいえる騎士ランギヌスが険しい表情で立っていた。

「ランギヌス様……」カストールは立ち上がった。メルトレファスは仰向けに倒れたまま動かない。

「話はアイバンに聞いた。じゃが、理由はどうあれ私闘など以ての外じゃ。行くがよい」

「ですが……！」

「問答無用。すぐに去れば報告はせん」ランギヌスに言われて、カストールは改めて自分が何をしたかに思い至った。この場は去るのが得策だ。それに、メルトレファスが動けない以上、勝負はついていると言ってもいい。カストールはランギヌスに礼をし、中庭を出ようとした。

「カストールッ！」背後でメルトレファスが叫んだ。カストールが振り向くとメルトレファスは倒れたまま、顔だけをカストールに向けている。

「……おまえは、兄妹とは戦えないだろうよ」

その鋭い目つきに、心の奥にある迷いを見透かされているようで、カストールはメルトレファスの言葉をとっさに否定することができなかった。

黙ったままメルトレファスから視線をそらすと、カストールは振り返らずに中庭を後にした。

「兄さん、今日はいい天気よ」

剣の手入れをしていると、部屋に入ってきたリゲルが窓を開け放った。まぶしい光が室内に満ちあふれ、カストールは思わず目を細める。

カストールは今、妹のリゲルとともにいる。戦場でリゲルと出会い、そしてエストレガレス帝国を捨てたのだ。

(結局、メルトレファスの言ったとおりだったな)

カストールは苦笑を浮かべた。

メルトレファスとは最後まで打ち解けなかった。けれども結果として、メルトレファスはカストールをよく理解していたといえる。カストール自身ですら、迷いはあったとはいえ、リゲルに出会う瞬間まで誓いどおり戦えると思っていたのだ。

カストールはまだ騎士として戦っているものの、以前ほど出世にはこだわらなくなっていた。帝国を捨てたことにも悔いはない。今ならメルトレファスと酒を酌み交わすこともできるかもしれない、ふとそんなことを思ったりもする。

しかし、すでにエストレガレス帝国はなく、メルトレファスも消息を絶っている。

あるいは帝国崩壊の混乱に巻き込まれたか……。

「どうしたの、兄さん？」声をかけられて我に返ると、リゲルが心配そうにカストールの顔をのぞき込んでいた。

「いや、なんでもない」カストールは頭に浮かんだ考えを消し去った。あのメルトレファスが簡単にやられるはずがない。いずれまたまみえるだろう。おそらく、戦場で。

(その時は、容赦しないぜ)

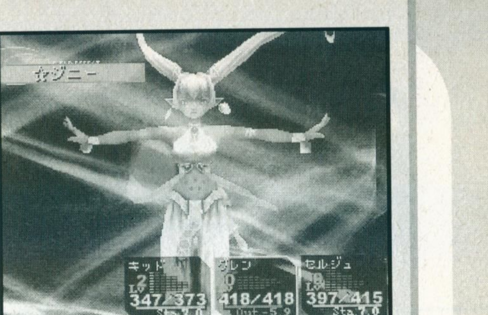
カストールは心の中でつぶやき、手入れの最中だった剣を、大きく一回振るった。

——完——

(次回は6月2日号(5月19日発売)に掲載予定です)

ザ・プレイステーション編

4コマDX

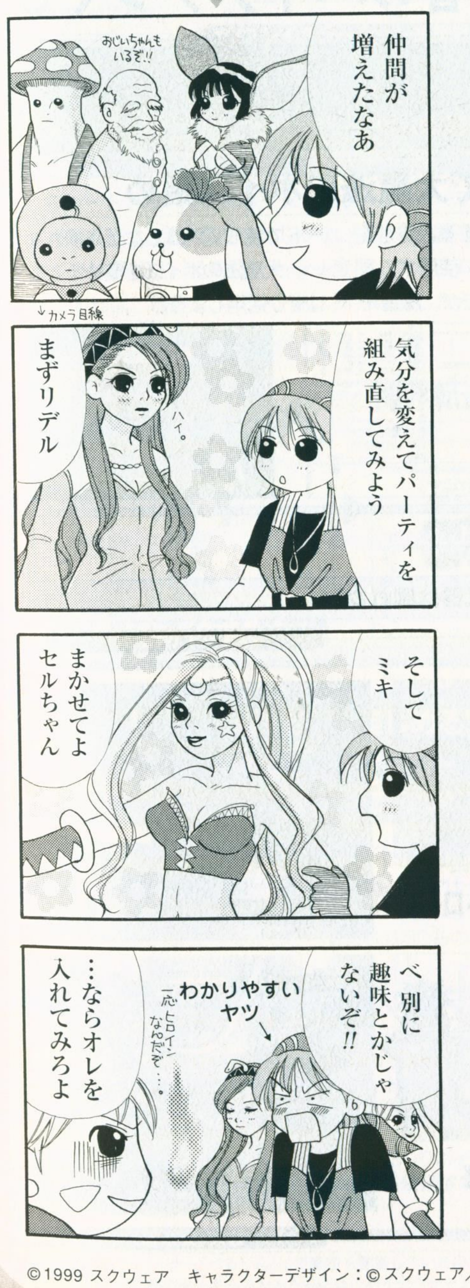


総勢45名にもおよぶ仲間キャラクター、クロス・シーケンス・バトルやエレメントという特殊能力など、独自の戦闘システムが魅力。

今月のお題 **クロノ・クロス**

小林アヴ子

パーティ編成①



パーティ編成②



パーティ編成③



テーマ ギャラリー Theme Gallery

今回のお題

キャラたちの休日



大阪府・リバイアさん
休みの日にこんなことをしているとは。背後に気をつけないと(笑)。



北海道・仲緒亞崎
どうせなら、今話題のインターネットオークションに出品!



神奈川県・来川カオリ
水浴びをしているエアリス。彼女の視線の先には、クラウドが……?



埼玉県・藍白choco
お休みの日は、チョコボを抱いてお昼寝……。私もやってみたいな。



北海道・ビビガール
食料調達は休日の重要な課題です。私も休日に食料を買い込む(笑)。



茨城県・琴音
ちなみに、1週間に届くハガキの量は約150枚ぐらい、かな。



大阪府・SORA
やっぱり探偵には休日なんて優雅なものはないんでしょうね。



大阪府・雷仁拳
平八ダコでは、風神拳のように上がってすぐに落ちてきそう。



埼玉県・華月法里
このあとは、持参したお弁当を食べてひと眠りするのが理想ですね。



福岡県・桜井ともか
洗濯物を持つセルジュって、とってもよく似合ってますね(笑)。



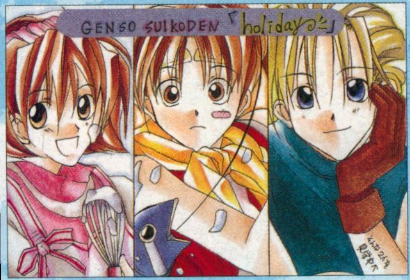
東京都・ヤキソバ
目玉焼きを飛ばしたら、バチが当たりますよ!?



青森県・真菰琉
この2人が手伝うと、余計に散らかりそう。



茨城県・大空夏樹
休みの日だからこそ土地を自由に調べることができるんでしょうか。



宮城県・睦月もえ
魚を釣っている主人公とケーキを作るナナミ。できあがるものは?



埼玉県・ともざね
戦いに疲れたレナスは桜の木の下で一休み。周りの笑顔がさわやか。

投稿の決まり

投稿は、ハガキもしくはハガキサイズの紙、ハガキ比率のデータに限定します。イラストをまとめて封筒で送る場合、各作品の裏に自分の住所・名前(あるならPN)フリーイラストかテーマギャラリーかを忘れずに必ず明記してください。また、テーマギャラリーに送る場合はテーマを必ず記入してください。なお、原則として応募作品は返却できません。データ投稿はフロッピーかMO、メール(madoka@pop06.odn.ne.jp)で。

募集中のテーマ

6月2日に発売される本誌で "梅雨・雨" をテーマギャラリーとして募集します。締め切りは5月12日、当日必着です。その次のテーマは "ジューンブライド" を予定しています。投稿を待っています。

〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ザ・プレイステーション編集部
カラーイラスト美術館係
あなたの郵便番号・住所・氏名・PNを忘れずに



神奈川県・龍花月

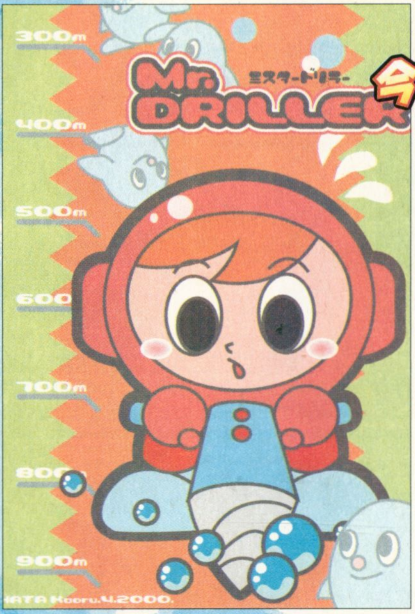
今週の一言
来週から連休ですが、有明で行われるスーパーコミックシティに参加する人も大勢いると思います。できれば私もいきたいんですけど、会社の引っ越しがあるのでどうなることやら。会場で私を見かけても蹴ったりしないでくださいね(笑)。パソコンを買った人は、連休中にみっちりと覚えるのもいいかもしれません。上手に描けたら、ぜひともデータ投稿してください。待ってます!

(文/J.O.宍戸)

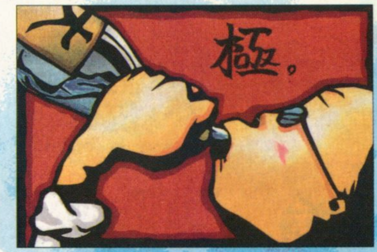
カラーイラスト美術館

来週からゴールデンウィークが始まります。本誌もお休みで、その間にこのページもリニューアルします！ 掲載枚数も大幅増になるので、期待して待っていてくださいね。

今週の特大賞



静岡県・はたかおる



兵庫県・浜風×
佐渡先生だ！ 懐かしい〜。今の人は知っているんでしょうか？



兵庫県・ゆにす
シリーズを通して、すべてのおみやげを集めるのはかなり大変。



静岡県・川蝉
ユフィとケットシーのこんな姿を見ていると、こちらも心が和んできます。



福岡県・天嶺しをり
彼女たちが大活躍するような、そんな事件がまた起きるのかな？



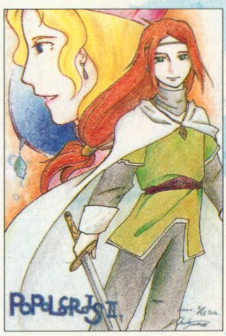
東京都・安曇野ヒロ
女装クラウドに男装ティファ。これで演劇を上演したら楽しいかも。



福岡県・河野ゆり
こんな格好がぴったりの季節。ついつい散策に出かけたくなります。



北海道・アサイサミ
お掃除を専門にしてくれるロボットがいたらどんなに楽だろう……。



京都府・宮乃
あと5年も経過すれば、ピエトロ王子もこんな美男子になるかも!?



東京都・うめぼしぱんだ
PS2で立て続けに新作を出すif。このシリーズの続編はでるの？



岡山県・瀬戸川たくみ
最初は生意気なマルチラですけど、あとになって好きになりました。



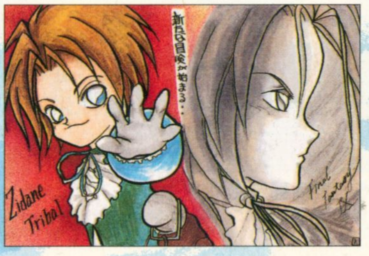
大阪府・新堂雷知　朝のテレビ番組でも紹介されたほど。今、注目作品ですよね。



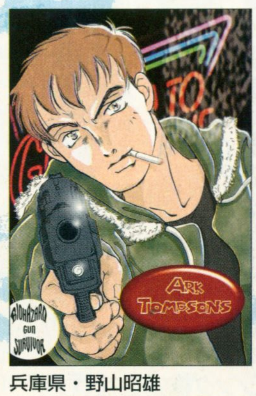
静岡県・闇鮭大公
セルフィの持っているケーキの顔、どこかで見たことがあるような…。



福岡県・りょ〜え
かわいい教え子に綺麗な彼女。このゲームの主人公は幸せすぎ。



神奈川県・とんぺり
期待のFFⅨ。彼らはいったいどんな活躍をするんでしょうか。楽しみです。



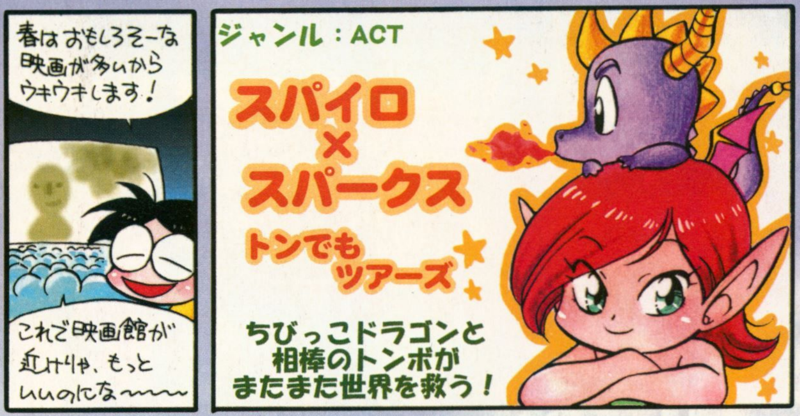
兵庫県・野山昭雄
ガンサバイバー、ほしいんですけどガンコンを置く場所がない〜。



福井県・渚きりん
ゲーム中では1、2を争う人気者だけに、次回作でも登場か？

Comic the REVIEW

ふしみゆうり







みんなはこんなにヘロヘロになる前に休憩してね!
たおれてもコントローラは放さない、ふしみ先生へはげましのおたよりを出そう!

子供の頃のあの夏休みをもう一度――
ぼくのなつやすみ™

なつかしくて、どこか甘酸っぱい「あの頃」の夏休みを思い出させてくれるタイトルが、いよいよ発売に。PSの中で展開されていく「ボク」の夏休みをそのまま楽しむもよし、想起される数々の思い出にひたるもよし。まさに「童心に戻れる」今作には要注目だ。

ぼくのなつやすみ

PS
■SCEJ
■ノスタルジック・バケーション
■6月22日発売■5,800円
プレイ人数 1　メモリーカード 対応

田舎のおじさんの家で、「ぼく」は1カ月を過ごす

プレイヤーは「ボク」になって、田舎のおじさんの家で夏休みの1カ月を過ごすだけ。毎日の自由時間を好きなように過ごすことで、「ボク」の夏休みはさまざまな出来事によってつづられていく。おじさん一家の人々や、田舎で新たに出会う人たちとの触れ合い、毎日の遊びの中で「ボク」は何を見て、何を感じるのか？　夏休みの最終日には、過ごした日々に応じたエンディングがプレイヤーを待つ。



父「夏休み中、息子がお世話になります」



おじ「この家の名前は空野 おじさんは優作っていうんだ」



「これじゃ、まるでオフトンバクハツだ！」



「この夏休みの自由研究は何にするつもりだい？」

初めて触れるたくさんの自然に戸惑う「ボク」。明るいおじさん一家に出迎えられて、この家で1カ月、家族の一員に。おじさんがくれた、誰かのおさがりの昆虫採集セットと自分の部屋。初めての夏休みが始まる。

ボクの一日はラジオ体操で始まり、絵日記で終わる

起床 ▶ **ラジオ体操**　夏休みの朝の始まりといえば、ラジオ体操。8月半ばには、第二体操に。 ▶ **朝食**　おじさん一家と朝食後、おじさんやおばさんから用事を頼まれることも。 ▶ **自由時間**　家の中や近所の野山……などを探検して、出会った人に話しかけてみよう。 ▶ **夕食**　夕食の時間になると、外で遊んでいる「ボク」をおじさんが迎えに来る。 ▶ **自由時間**　夜は外に出ちゃダメ。家の中で遊んだり、採集した昆虫の標本を作成。 ▶ **就寝**　寝る前には絵日記を。その日に何をして過ごしたかによって内容も変化。 ▶ **絵日記をつける**

おじさんの一家

「ボク」がお世話になるおじさん一家の人たち。優しくて人のいい優作おじさんを中心に、薫おばさん、長女の萌、次女の詩。4年前に長男を病気で亡くしたらしくて、おじさん以外は皆女の人。でも、家族の雰囲気は明るさ満点！





主人公
ボク（プレイヤー）
小学校3年生で、9歳。都会生まれのもやしっ子だけど、好奇心はバッチリ旺盛。東京に残してきた、臨月のお母さんのことがとっても気になる優しい心の持ち主。この夏、たくさんのドキドキやワクワクを体験して、ほんのちょっぴり大人になる。

おじさん　空野 優作
40歳、陶芸家。7年ほど前に都会の生活を捨てて、今の家がある谷に移住。陶芸で作った作品を自分の子供のように愛しているので、少々デキが悪くても処分できないとか。もとは貧乏文芸誌の編集者で、秘密の自作ポエムのノートがどこかに……!?　奥さんと娘を溺愛中。

おばさん　空野 薫
41歳。若い頃には都会でカメラマンの助手をやっていた。おじさんとは意外にも見合い結婚でゴールイン。働き者のこの人の活躍で、今や家中がドライフラワーやピクルスのビンなどで埋没の危機。やけくそにおいしい特製プディングなどの必殺技で、家族の幸せを日々創造中。

長女　空野 萌
中学校3年生の15歳。来年の春から高校に通うために、山奥のこの家を出る決心をしている。「ボク」を本当の弟のように大事にしてくれる優しいお姉さんで、いつも妹のかわいいわがままに手を焼いている。実は本人も、まだまだお母さんに甘えていたい年頃なんだけど……。

次女　空野 詩
8歳、小学2年生。「ボク」のライバルかつ、一番の親友。いつも元気なバイタリティーのカタマリだが、いったん泣き出すと手がつけられない、典型的末っ子タイプ。最初は、借りてきた猫のようにおとなしい「ボク」におねえさん風を吹かして、いろいろ教えてくれる。

オープニングムービーより

田舎へと続く道。お母さんが臨月を迎える夏休みの間、「ボク」は山間のおじさんの家に預けられることに。車が森を抜けると、なだらかな丘陵地帯に田畑が広がり、車窓の向こう側の空には、大きな八月の入道雲。草の香り、心地よい風。この夏は、「ボク」にどんな思い出を残してくれるんだろう――。







毎日の自由時間をどう過ごすかで夏休みはつづられていく

夏休みの出来事は、「ボク」の毎日の行動によって変化。とりわけ大きく出来事に影響するのは、やっぱり毎日の自由時間。ここでどこに行き、何をして過ごすのかによって、その後の日々に起こるイベントも変わっていく。さて、あなたの「ボク」はアウトドア派？　インドア派？

ブタの蚊取り線香



「大きな口を開けてブー」

暮れの縁側に、蚊取りブタ。蚊取り線香のあの独特のなつかしい匂い…。ところで、なんでブタの形なの？

おかずの当てっこクイズ



おば「おばちゃん、毎日朝起きたらすぐにお洗濯するから

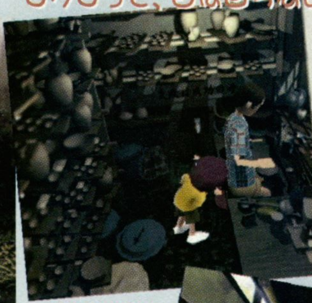
毎日、夕方になると晩御飯のしたくをしている薫おばさん。さあて、今夜もおかずの当てっこクイズをしよう！

山の中にはもののけも!?



森の中で変な光がグルグル回って、ボクはとにかくビックリ！　この光の正体は……ひょっとして……オバケ!?

ロクロって、目は回らないの？



ボク「ろくろって目が回らないの？」

作陶中のおじさんの工房にて。珍しいロクロに、ボクの好奇心がビビッと反応！　ところで、ロクロって、目は回らないの？

萌お姉ちゃんも、悩み



萌「なんだか…もう自信ないの！　正直言って

いつも優しい萌お姉ちゃんだけど、高校進学の話題になると、ちょっとナーバス。お姉ちゃんの進学撤回宣言で、おじさん夫婦は大混乱。

沙織お姉ちゃんのつぶやき



沙織「自然に対して、何も恐れを抱かないやつに限って

ニホンオオカミを探しに山に来た沙織お姉ちゃんは、ときどきおじさんの家にお風呂を借りにやって来る。テントで暮らし、自然を愛する彼女のつぶやきは……。

詩と一緒に夕日の岬で……



おじさんの家からは一番遠くにある「風の岬」へ、詩と一緒にがんばってお散歩。ウトウト眠って目覚めて、夕日の中にボクが見たのは……。

男のコなら秘密基地！



ファット「都会の腐った風の匂いがするぜ」



ファット「コーラのヨーヨーってオモチャ屋で替えヒモ売ってないよな」

地元の悪ガキトリオが秘密基地に勢ぞろい！　秘密基地の会話は、悪だくみから遊び道具のことまで、さまざま。そんなわけで本日の話題は、かつて一世を風靡したコーラのヨーヨーについて。

詩って……変なヤツ！



詩「やっぱ来たんだ～　私って罪な女ね」

年下のくせに姉貴ぶったり生意気だったり。イ～ッ！って したいぐらい変なヤツ！　でも……なんだか気になる……。

冷蔵庫の中身は……？



いつでも飲める麦茶と牛乳が入っている冷蔵庫。ビールにケチャップ、6Pチーズ。しかも、中身が毎日変わってる!!

やり込める「ゲーム内ゲーム」も見逃せない！

ハードに遊び込める、やり込み要素も充実。あと、子供ならではのイタズラも、探せばいろいろできるぞ。

1.昆虫採集







ボク「なんかいるかなぁ」

田舎で男のコの夏休みといえば、王道はやっぱり昆虫採集。昼の自由時間に捕虫網を振りまわして虫を捕まえたら、学校の自由研究である昆虫標本を、夜の自由時間でコツコツと増やしていこう。なかには特定の時間と場所にしか現れないような、手ごわいレアな虫もいるので、全種類の虫をコンプリートするのはけっこうたいへん。それぞれの虫の生態を勉強して、その虫が寄りつきそうな場所に目星をつけていくのも大切だ。

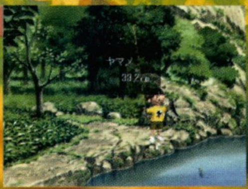
2.虫相撲

昆虫採集でカブトムシやクワガタといった強力な甲虫をゲットしたら、ガッツくんたちの秘密基地で虫相撲にもチャレンジできる。最強の虫は、カブトか？　クワガタか？　ガッツくんの「秘密兵器」の虫に勝つことができれば、マップが広がるナイショの情報もゲットできる!?



3.魚釣り

釣り竿を手に入れたら、沢や池で魚釣りにも挑戦できる。なにしろ、そんなに荒らされていないポイントばっかりだから、胸が躍るような大物もいっぱい。ここは釣り人天国!!　とりわけでかい、池のヌシとまで呼ばれる大物を釣り上げることができたら……!?



テーマソングは「この広い野原いっぱい」

ゲームの主題歌は、小学校や中学校の合唱コンクールなんかで歌った人もいるかも!? の、森山良子の「この広い野原いっぱい」。声優陣には高山みなみ、坂本真綾といった人気声優に加え、ゲーム中のナレーションには、今や映画監督としても活躍中のダンカン、という豪華ぶり。









（文／中野 信二）



緊急事態発生！ すべては仕組まれた出来事であった……





ACONCAGUA®
アコンカグア

Aconcagua... El Centinela Blanco
Sobre sus pendientes inhumanas, donde el hielo y el viento son soberanos,
frequentemente los extremos se unen, el comienzo y el final de un camino, exito y fracaso, vida y muerte.

サバイバルの舞台はアメリカ大陸最高峰のアコンカグア山！

南米の小国「メルーザ」に向けて1機の旅客機が飛び立った。しかし、アンデス山脈上空にて原因不明の爆発事故が起こり、アコンカグア山（標高6959m）に墜落してしまう。乗員乗客の大半が命を落としたのだが、メルーザの初代大統領を父に持つ、民主運動家パチャママと、同行していた取材記者カトウが辛うじて生き残っていた。

荒れ狂う吹雪の中、なんとか意識を取り戻したカトウは、同僚の安否を気遣って周囲を探し始めるのだが……。

絶望の淵から生還するために、生存者たちが知恵を振り絞り過酷な下山に挑戦！ 2度目の紹介となる今回は、徐々に明らかになってきたシステム部分を中心に、ストーリー概要や登場人物など、情報満載の内容でお伝えしていくぞ。

アコンカグア

PS
■SCEJ
■サバイバルアドベンチャー
■6月1日発売予定■6,800円

プレイ人数 1　メモリーカード 1　アナログコントローラ対応





「この事件は誰かの仕組んだものだ」、と言い残して息を引き取ったナカヤマ。

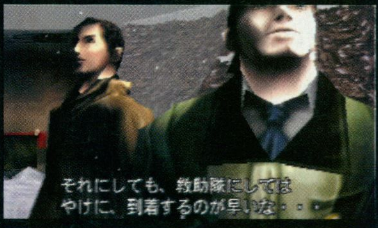
奇跡的に助かったカトウだが、同僚ナカヤマはすでに……

周囲を探索するも飛行機の破片や残骸、見るも無残な姿と化した人間しか見当たらない。だが、降りしきる雪の中、カトウはついにナカヤマらしき人物を発見する。すぐに近づいて抱きかかえると、思いもよらぬ答えが返ってきた。



CHECK IT! 生存者たちの前に現れたのは敵or味方？

助かったかと思いきや……





機体の通信機を使ってSOS信号を発信した生存者たち。すると、すぐに1機のヘリコプターが現れた。





しかし、そのヘリコプターは期待していた救助隊ではなく、メルーザ政府軍の使いであり、パチャママの拉致およびその他の生存者の殺害が目的であった。





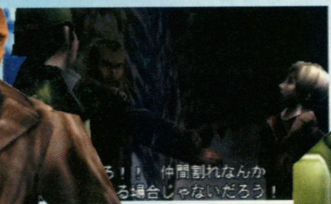
どうしようもない窮地からの脱出を試みることに

爆発事故が政府軍によるものだと確信したカトウたちは、生きて下山することを決意する。しかし、固い誓いとはうらはらに、生存者たちの装備は散々たるものである。はたして、生存者たちは襲いくる不安や絶望に押しつぶされずに、見事下山できるのだろうか？

登場人物 File No.2

ここでは、運悪くアコンカグア山の下山に挑戦することになった生存者たちを紹介する。今回はロペス、スティーブ、ジュリアの3人であり、全員何かしらの一芸に秀でた人物である。

腕力の強さは生存者一 頼れる怪力貿易商



ロペス

南米の特産品を扱っている貿易商であり、今回は紛争のため穴場となったメルーザを旅していた。寡黙で口数の少ない彼は、窮地に立たされても動じない性格。また長身で体格が良く、腕っ節の強さはかなりのもの。



機械に関することはお手の物のエンジニア

スティーブ

臆病で面倒くさがりであり、メンバーの中でもっとも愚痴が多い。しかし、工作機械のエンジニアだけに、通信機の操作やクルマの修理など、機械を扱わせたら彼の右に出るものはいない。



世界各地を飛び回るジャーナリスト



ジュリア

内乱や紛争の絶えない国々ばかりを狙って、取材にいくジャーナリスト（ボスニアではー度ゲリラに捕まった経験がある）。そのためか、護身術を身につけており、ナイフさばきに非常に長けている。

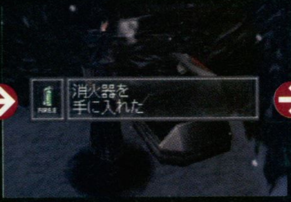


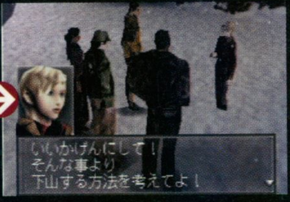


至るところに仕掛けられた謎を解きつつ、7000m下の地上を目指せ！

本作は移動＆プレイシーンとムービーシーンの2つのパートで構成されたアドベンチャーであり、カーソルを使って画面上の個所をクリックすることで物語が展開していく。カーソルは基本的に矢印の形をしているが、画面内の特定の場所やほかのキャラクターに合わせることで、アイコンが変化しさまざまなアクション（キャラの移動やアイテムの入手など）が発生する。







調べた場所によってはアイテムが入手できるときも。どんな状況下で使用するかは、プレイヤー次第である。

CHECK IT! 状況に応じて仲間を選択していこう

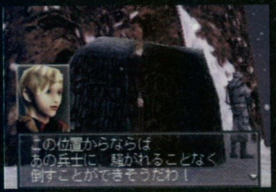
本作の魅力の1つである「キャラクターチェンジ」。最大で5人の仲間たちを操作することになる本作では、要所ごとに使用キャラクターを変更させて謎を解いていかねばならない。力を必要とするときはロペス、機械を操作するときはスティーブといった具合であり、いくら重要な個所を見つけたところで、調査する人物が間違っていると何のアクションも起きないというわけ。誰をいつ起用すべきなのかが、重要となるのだ。



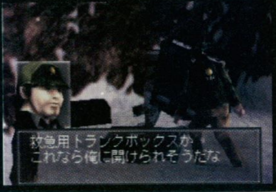
特定のキャラクターしか使用できないアイテムも用意されている。人選が重要。













生き抜くことは不可能なのか？

（文／久松 大介）

み™

すみ

ケーション
00円



毎日の自由時間をどう過ごすかで夏休みはつづられていく

夏休みの出来事は、「ボク」の毎日の行動によって変化。とりわけ大きく出来事に影響するのは、やっぱり毎日の自由時間。ここでどこに行き、何をして過ごすのかによって、その後の日々に起こるイベントも変わっていく。さて、あなたの「ボク」はアウトドア派？　インドア派？

ブタの蚊取り線香



「大きな口を開けてブー」

夕暮れの縁側に、蚊取りブタ。蚊取り線香のあの独特のなつかしい匂い…。ところで、なんでブタの形なの？

おかずの当てっこクイズ



おば「おばちゃん、毎日朝起きたらすぐにお洗濯するから」

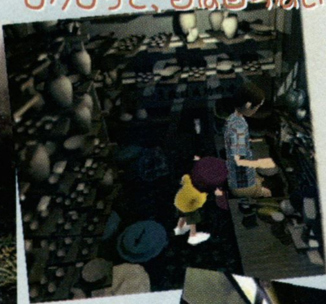
毎日、夕方になると晩御飯のしたくをしている薫おばさん。さあて、今夜もおかずの当てっこクイズをしよう！

山の中にはもののけも!?



森の中で変な光がグルグル回って、ボクはとにかくビックリ！　この光の正体は……ひょっとして……オバケ!?

ロクロって、目は回らないの？



ボク「ろくろって目が回らないの？」

作陶中のおじさんの工房にて。珍しいロクロに、ボクの好奇心がビビッと反応！　ところで、ロクロって、目は回らないの？

萌お姉ちゃんも、悩む



萌「なんだか…もう自信ないの！　正直言って」

いつも優しい萌お姉ちゃんだけど、高校進学の話題になると、ちょっとナーバス。お姉ちゃんの進学撤回宣言で、おじさん夫婦は大混乱。

沙織お姉ちゃんのつぶやき



沙織「自然に対して、何も恐れを抱かないやつに限って」

ニホンオオカミを探しに山に来た沙織お姉ちゃんは、ときどきおじさんの家にお風呂を借りにやって来る。テントで暮らし、自然を愛する彼女のつぶやきは……。

詩と一緒に夕日の岬で……



おじさんの家からは一番遠くにある「風の岬」へ、詩と一緒にがんばってお散歩。ウトウト眠って目が覚めて、夕日の中にボクが見たのは……。

男のコなら秘密基地！



ファット「駄菓子の腐った風の匂いがするぜ」



ファット「コーラのヨーヨーってオモチャ屋で替えヒモ売ってないよな」

地元の悪ガキトリオが秘密基地に勢ぞろい！　秘密基地の会話は、悪だくみから遊び道具のことまで、さまざま。そんなわけで本日の話題は、かつて一世を風靡したコーラのヨーヨーについて。

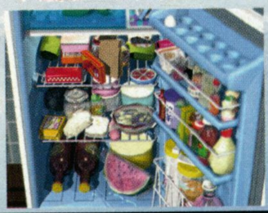
詩って……変なヤツ！



詩「やっぱ来たんだ～　私って罪な女ね」

年下のくせに姉貴ぶったり生意気だったり。イ～ッ！って したいぐらい変なヤツ！　でも……なんだか気になる……。

冷蔵庫の中身は……？



いつでも飲める麦茶と牛乳が入っている冷蔵庫。ビールにケチャップ、6Pチーズ。しかも、中身が毎日変わってる!!

やり込める「ゲーム内ゲーム」も見逃せない！

ハードに遊び込める、やり込み要素も充実。あと、子供ならではのイタズラも、探せばいろいろできるぞ。

1.昆虫採集



田舎で男のコの夏休みといえば、王道はやっぱり昆虫採集。昼の自由時間に捕虫網を振りまわして虫を捕まえたら、学校の自由研究である昆虫標本を、夜の自由時間でコツコツと増やしていこう。なかには特定の時間と場所にしか現れないような、手ごわいレアな虫もいるので、全種類の虫をコンプリートするのはけっこうたいへん。それぞれの虫の生態を勉強して、その虫が寄りつきそうな場所に目星をつけていくのも大切だ。





ボク「なんかいるかなぁ」

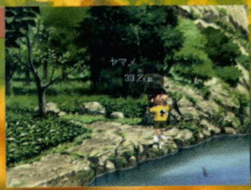
2.虫相撲

昆虫採集でカブトムシやクワガタといった強力な甲虫をゲットしたら、ガッツくんたちの秘密基地で虫相撲にもチャレンジできる。最強の虫は、カブトか？　クワガタか？　ガッツくんの「秘密兵器」の虫に勝つことができれば、マップが広がるナイショの情報もゲットできる!?



3.魚釣り

釣り竿を手に入れたら、沢や池で魚釣りにも挑戦できる。なにしろ、そんなに荒らされていないポイントばっかりだから、胸が躍るような大物もいっぱい。ここは釣り人天国!!　とりわけでかい、池のヌシとまで呼ばれる大物を釣り上げることができたら……!?



テーマソングは「この広い野原いっぱい」

ゲームの主題歌は、小学校や中学校の合唱コンクールなんかで歌った人もいるかも!? の、森山良子の「この広い野原いっぱい」。声優陣には高山みなみ、坂本真綾といった人気声優に加え、ゲーム中のナレーションには、今や映画監督としても活躍中のダンカン、という豪華ぶり。









（文／中野 信二）

空野 優作

…てて、今の家がある谷に…に愛しているので、少々…乏文芸誌の編集者で、秘…奥さんと娘を溺愛中。

空野 薫

…をやっていた。おじさんと…者のこの人の活躍で、今や…で埋没の危機。やけくそ…家族の幸せを日々創造中。

空野 萌

…通うために、山奥のこの家…のように大事にしてくれる…がままに手を焼いている。…たい年頃なんだけど……。

空野 詩

…一番の親友。いつも元気な…泣き出すと手がつけられな…きた猫のようにおとなしい…ろ教えてくれる。





リンピック2000(PS&PS2)
認 日本大相撲(仮)
30 THEバスケット~1on1プラス~

場だ!

発売予定

■コナミ
■ダンスシミュレーション
■オープン価格
■メモリーカード対応
■ダンスダンスレボリューション専用コントローラ対応

未定



プレイする際に、ダンサーを自分の希望で変更可能。1P側は男性キャラクター。

通常のモードと大きく違うは、ステップを踏むごとにコアではなく消費カロリー表示されること。成功したテップのみカロリー計算すようにも設定できる。

Play Report

③目標までダンス!!



ダンス終了後、消費カロリーの合計が表示される。並んだ食物の一覧と相談しながら次のダンスへ。

(文/鶴岡 八幡)

ADV 次々と少年少女が自殺する。その原因たるバロック(歪んだ妄想)の正体とは?

バロックシンドローム

7/27 発売予定

■スティング
■3,800円
■1P
■メモリーカード対応
■デュアルショック(振動のみ)対応

同社より発売中のRPG「BAROQUE」の世界で起きた惨劇、「大熱波」以前の混沌とした世界を描いたサウンドノベル。プレイヤーはバロック(歪んだ妄想)にとりつかれた人々を、彼らが望む物語を創ることで癒す「バロック屋」となって物語を進めていく。

BAROQUE▲SYNDROME――歪んだ妄想が生み出す物語

少年少女不連続自殺事件。少年少女が示し合わせたように死んでいく事件を指してそう呼ばれる。彼らが自殺した動機には共通点がないように思われたが、ただ1つ、いずれも歪んだ妄想(バロック)を遺していた……。

本作は、バロックにとりつかれたものを癒す「バロック屋」の金沢キツネ(=プレイヤー)が、1人の少年の依頼を受けたことから始まる、一編の物語である。



過剰なまでの美的センスで描かれたグラフィックは、「~SYNDROME」でさらに磨きがかけられている。

登場人物

ここでは物語序盤の重要人物4人について紹介する。「バロック屋」「未来を予見するタレント」「バロックの少年」など、題材となったRPG「BAROQUE」にも見られたように、型にはまったようなキャラクターは誰ひとりとして本作には存在しない。設定面での独特さが際立つ本作だが、物語を彩り、演じるキャラクターにも「BAROQUE」の独特さは備わっているようだ。

金沢キツネ(主人公)
いくばくかのお金と引き換えに、バロックにとりつかれた人々が望む物語を作り、彼らを癒す「バロック屋」を生業とする者。

宮坂フミ(バロックの少年)
物語の序盤で主人公に依頼をしてくる。主人公の"バロックを癒す物語"に不満を抱き、「タランテラのメロディ」を手渡す。

鈴木スズメ(ハッカー)
主人公の親友。ゼロ地区に現れるという"異形"の画像データを入手するも解析中に倒れ、意識不明となって病院に運ばれる。

渡辺ルビ(謎の少女)
ゼロ地区で起きた「グログロ殺人事件」の唯一の生存者。病院で主人公(金沢キツネ)と出会い、行動をともにするようになる。

GAME 「BAROQUE」について

「BAROQUE」とは、記憶を失い、罪の意識だけが残る主人公が神経搭内をさ迷い、罪の意識を癒すことが目的のRPGである。「~SYNDROME」は、「BAROQUE」の世界で起きた惨劇、「大熱波」以前の混沌とした様子を描いた同名小説を基にしている。



小説 BAROQUISM▲SYNDROME

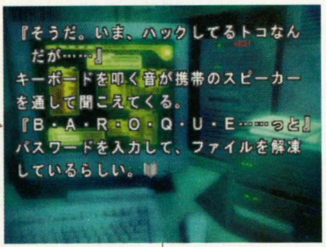


セガサターンマガジン(弊社刊)で連載された小説「BAROQUISM▲SYNDROME」。

STORY それは1つの依頼から

「バロック屋」金沢キツネが受けた依頼。それは、少年の「バロックを返してほしい」というものだったが、依頼を果たすことはできなかった。その後、電話の最中に意識を失った親友・鈴木スズメを病院に運ぶことに。そこで謎の少女・渡辺ルビと出会うのだが……。





ゼロ地区へと向かう主人公

彼らが求める答えのために

ゼロ地区へと向かう主人公(金沢キツネ)と渡辺ルビ。主人公は親友・鈴木スズメの意識を取り戻すために、ルビは「グログロ殺人事件」で亡くなった友人に花を手向けるためにゼロ地区へと向かう。異形が待ち受けるこの地区に、彼らが求める"答え"はあるのだろうか。



KEYWORD 物語を解き明かすもの

ここでは物語序盤に用意された3つのキーワードを掲載する。SSとPSですでに発売されているRPG「BAROQUE」と世界観を同じくして、「BAROQUE」で起きた惨劇「大熱波」以前を描いた「BAROQUE▲SYNDROME」。「BAROQUE」をプレイしている人が楽しめることはもちろんだが、そうでない人も先の見えない本作の道標となるKEYWORDを知り、発売に備えてほしい。

①タランテラのメロディ

物語冒頭に「僕のバロックを返してほしい」と依頼をしてきた少年、宮坂フミによって手渡されたDISC。「バロック屋」金沢キツネの"物語"に不満を抱いた彼は、それを聞けば、"違った世界"が見えると言ってDISCを手渡す。後に鈴木スズメの口からそのDISCの名を聞くことになるのだが……。



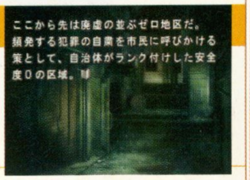
②異形

その姿形から名前がつけられたモノ。ゼロ地区に存在すると言われているが、その存在は国家によって隠されている。主人公の親友である「鈴木スズメ」は、異形の画像データを手に入れ、主人公に見せようとする。しかし、データを解析中に倒れ、意識を失って病院に運ばれてしまう。



③ゼロ地区

安全レベル0の地域であることからその名がついた地区。通常地区と隔離されており、最近では、被害者のすべてが無残に食いちぎられて肉塊と化した「グログロ殺人事件」が起きている。先に紹介した渡辺ルビは、同事件における唯一の(背中に醜い傷を負ってしまった)生き残りである。



(文/堀口 陽平)

4/27～5/2 New Release

PLAYSTATION 2

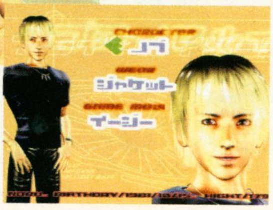
Primal Image［プライマルイメージ］Vol.1

■4月27日発売■アトラス■ETC■5,800円
■1P■PS2専用メモリーカード（805KB）

キャラクターのポーズを撮ることで「Bit」を稼ぎ、貯めた「Bit」で小道具を獲得できるなど、CGキャラに自由にポーズをとらせることができるソフト。人間工学を取り入れたポージングシステムにより、滑らかな動きを実現している。



NO.1バーチャルアイドル登場！
漫画家・くつぎけんいち氏の手によるバーチャルアイドル「テライユキ」も登場するぞ。



キャラは全部で4人
女性キャラクター（3人）のほかに、男性のキャラクター（ノブ）も登場する。

ラブストーリー

■4月27日発売■エニックス■ADV■7,800円
■1P■PS2専用メモリーカード（200KB）

命を失い幽体となった主人公が、ヒロイン「リナ」との真実の愛を見つけ、奇跡を起こすまでを描いたアドベンチャーゲーム。PS2の性能を生かしたテレビと同等の映像が、今までとは違った実写による"リアリティ"を体感させる。



ヒロインの鮎河リナ
本作のヒロインにして、アイドル役の鮎河リナ（平山綾）。真実の愛は見つかるのか……？



主人公を助ける天使
主人公とヒロイン・鮎河リナとの間を取り持とうとしている天使（藤崎奈々子）。

エヴァーグレイス

■4月27日発売■フロム・ソフトウェア■RPG
■6,800円■1P■PS2専用メモリーカード（100KB）

「ユテラルド」と「シャルアミ」の2人の主人公を交互に操り、異世界「リューベーン」に秘められた謎を解き明かすことが目的のRPG。広大な世界を自然物に至るまで表現したグラフィックや濃密な世界設定など、RPGファン必見の作品。



孤高の剣士「ユテラルド」
右手甲にクレストを持ち、剣士として名高いユテラルド。反面、魔法攻撃は苦手なようだ。



魔法が得意な「シャルアミ」
ユテラルドの幼なじみにして姉代わりのシャルアミ。弓矢での遠距離攻撃や魔法が得意。

PLAYSTATION

ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの

■カプコン■4月27日発売■RPG
■5,800円■1P■メモリーカード（1）

人気RPG「ブレス オブ ファイア」シリーズ第4弾。アニメーションOPムービー、キャラクターの個性を際立たせる特殊能力といった新要素のほか、「弟子入り」「釣り」など、従来のシステムも健在だ。



職人芸と言うべき、細かく丁寧に塗られたグラフィックが心地よい。

筋肉番付 ROAD TO SASUKE

■コナミ■4月27日発売■ACT
■5,800円■1P■メモリーカード（1）

TBS系列で放送中の人気番組「筋肉番付」を題材にしたシリーズ第3弾。今回の目的は、半年に一度開催される「SASUKE」を完全制覇することだ。アクション部分はそのままに"育成"要素が追加されている。



「筋肉番付」の司会、古舘一郎氏のアツい実況がゲームを盛り上げる。

さらば 宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち

■5月2日発売予定■バンダイ■7,800円（DXパック：12,800円）
■1P■メモリーカード（2～14）

劇場版「さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち」を基にした戦略シミュレーション。艦隊戦が新たに追加されたほか、マルチエンディングを採用。さらに、すべてのセリフがフルボイスとなっている。



前作を上回るボリュームで迫るムービー。メカデザインを宮武一貴氏が担当。

4月27日から5月2日に発売されるソフト

発売日	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格
4月27日	～アートカミオン～ 双六伝	アフェクト	TBL	4,800円
	フランベルジュの精霊	キッド	ADV	6,800円
	サイレントヒル（コナミザベスト）	コナミ	ADV	2,800円
	メタルギアソリッド（コナミザベスト）	コナミ	ACT	2,800円
	メタルギアソリッド インテグラル（コナミザベスト）	コナミ	ACT	2,800円
	SuperLite 1500 シリーズ Castrol HONDA SuperBike Racing	サクセス	RAC	1,500円
	SuperLite 1500 シリーズ DEEP FREEZE	サクセス	ADV	1,500円
	ドッチメチャ！	SCEJ	SLG	5,800円
	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.28 THE ダンジョンRPG	D3パブリッシャー	RPG	1,500円
	Major Wave 1500シリーズ LATTICE（ラティス）	ヌーサイト	SHT	1,500円
	Major Wave 1500シリーズ SWING	ハムスター	PUZ	1,500円
	Major Wave 1500シリーズ BATTLE MASTER	ハムスター	ACT	1,500円
	Major Wave 1500シリーズ マスモンKIDS	ハムスター	SLG	1,500円
	Major Wave 1500シリーズ ルシファー・リング	ハムスター	ACT	1,500円
	PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラビッシュ ブレイズン	パンドラボックス	RPG	1,980円
	雀じゃん恋しましょセパレート1 雀々しましょ	ビスコ	TBL	1,500円
	雀じゃん恋しましょセパレート2 恋こいしましょ	ビスコ	TBL	1,500円
	ラリー・デ・ヨーロッパ	プリズム・アーツ	RAC	1,500円
	パカパカパッション2	プロデュース	ETC	5,800円
5月2日	イカサマ麻雀	アイディアファクトリー	TBL	3,800円
	パーラーステーション（廉価版）	アクアルージュ	SLG	2,800円
	音楽ツクールかなでーる2（廉価版）	アスキー	ETC	2,800円
	FEVER2 SANKYO 公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	SLG	3,800円
	Value 1500 The紫禁城	SUNSOFT	TBL	1,500円
	Value 1500 The上海	SUNSOFT	TBL	1,500円
	Value 1500 The龍龍	SUNSOFT	TBL	1,500円
	ザ・ブルーマーリン	スターフィッシュ	SLG	2,000円
	BREAVE SAGA2	タカラ	SLG	7,800円
	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.30 THE バスケット～1on1 プラス～	D3パブリッシャー	SPT	1,500円
	北電子バーチャパチスロ2	マップジャパン	SLG	5,800円

ザ・
PSソ
品
5／2発
USERS DATA は4/2
品評会の決まり
●メンバーの個人的な意見として
●50点分の客観的な評価と、50点
●なるべく得意なジャンルのソ
●担は、ソフトの担当ライター
●内容に異議のある場合は、自ら

BRAVE SAG
■タカラ■SLG■5月2日発売予定
■7,800円（2枚組）■1P■メモリー
■デュアルショック対応（振動のみ）



「勇者」シリーズなどのロボットア
ターたちが共演する、シナリオク
RPG。今回新たに、「ガオガイガー
作品である「セイバーヴァリオン」
リオに追加され、内容がボリューム

さらば宇宙戦艦ヤマト 愛
■バンダイ■SLG■5月2日発売
■7,800円／限定版：12,800円
■メモリーカード（2～14）■デュ



松本零士氏のSF名作アニメ「ヤ
イムSLGの第2弾がパワーアップ
リゴンでの戦闘シーンや、ゲーム
これたアニメーションムービーに
でおなじみの名シーンの数々を見

週刊ザ・プレイステーション

PRESENT

応募のきまり

本誌108ページのアンケートハガキにプレゼント番号のほか、所定の項目を記入のうえ、投函してください。記入が不十分なものは無効になります。今週号の締め切りは5月19日です(当日消印有効)。当選者は本誌の6月16日号誌上で発表します。※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。ご了承ください。また、誌面での発表後、3カ月以上たっても賞品が届かない場合は、編集部下記電話番号までお問い合わせください。

1



■編集部提供

PS&PS2対応ソフト(20名)

すでに発売されているPS、PS2ソフトの中から、お好きなものをプレゼント。欲しいソフト名を書いておいてね。

2



■インクリメントP提供 ■5,800円 ■発売中

ヘキサイトムーン・ガーディアンズ(3名)

巨大ロボットを操作して、異世界からの侵略者と戦うSLG。1話完結式だから、TVアニメ感覚でゲームを楽しめるのだ。

3



■ジャレコ提供 ■非売品

ステッピングセレクション バンダナ(10名)

好評発売中のPS2用ダンスゲーム「ステッピングセレクション」のクールなバンダナ。エイベックスのロゴも入ってるぞ。

4



■ソフトバンク パブリッシング提供 ■TGS限定発売

フェイバリットディア トートバック(5名)

春の東京ゲームショウで販売された「フェバ」のイラスト入りバック。7人の勇者のシリアスなイラストがGOOD!!

4/7号読者プレゼント当選者発表

「プレイステーションソフト」▶北海道・奥村さゆり／岩手県・北野哲哉／宮城県・西山和馬／福島県・岩村麻耶／栃木県・永崎慎一郎／埼玉県・竹中俊憲／東京都・高津太郎／神奈川県・髙橋里奈／石川県・砂田章太／福井県・波多野加代／新潟県・岡村康一／山梨県・幡野光司／愛知県・矢田涼香／滋賀県・加藤健二／奈良県・保坂照明／大阪府・吉田夏子／岡山県・東島健太／鳥取県・加藤清隆／香川県・穴吹則和／熊本県・川村智史「パーフェクトフィッシング 磯釣り」▶岩手県・平内亮央／新潟県・高橋広隆／兵庫県・池上由美子「グラウエンの鳥籠 特製Tシャツ」▶宮城県・原田将志／東京都・池 智弘／神奈川県・佐藤陽一／岡山県・山本 篤／福岡県・山本隆史「ミスタードリラーポストカード」▶宮城県・斎藤美穂／宮城県・佐藤 涼／福島県・佐藤宇一／茨城県・高野敏裕／東京都・辻本宏明／神奈川県・小山哲也／神奈川県・栗原郁純／神奈川県・下田直樹／新潟県・長野鉄夫／京都府・上野弘泰

＊ 雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

EDITOR IN CHIEF 中島 毅
SENIOR EDITOR 栗原 一
ADDITIONAL EDITORS
駒板一仁／山田純二／鈴木朝子／田村 彩／永井恭子
永田洋子／西岡浩二郎／井野 広／野原生好／山内秀範
石川直幸／加藤 亘／小林直人／高橋直子／堀口陽平
三浦友子／渡邊 崇
ASSISTANT EDITORS
石川麻実／牛澤庸二／島田恭子／杉浦誉典／田中尚道
長尾淳一／松井 悠
WRITERS
青木留吉／青山邦宏／荒木由紀枝／いしぱん
飯田REI／漁ん／ウエノミツアキ／馬波レイ
大戸島さんじゅうご／大友 順／ガイア佐伯
がすけつ／加島 綾／金子恭子／衣川真由美
久遠寺懐／沓澤真二／KOU／高坂亮一／小菅 誠
酒井昭一／酒井裕晶／作山哲広／佐久間亮介
佐藤タケシ／サマライ籏野／篠田 聡／渋谷哲也
J.O.宍戸／鈴木敦子／高橋実弥子／竹下ツバサ
田辺昌規／鶴岡八幡／出口かおり／徳弘 径／とど
中野信二／二木伸一／西原大吾／ねね／東かんな
樋口健介／久松大介／藤田国宏／不破誠志郎／まさ
MAN次郎／美緒／水上 智／ムラキング／本澤 徹
森 泰彦／山本博幸／横田宗篤／吉田直子／吉村一也
オーパーツ／キャップ・ストーン
くまくま団／エクリプス
ターニングポインツ(井村淳平／久保ヒトシ／黒澤貴久
TETSU)
チームミルヒャ(蔵田昌弘)
メインステイブル
DESIGNERS
安藤尊子／太田浩一／上林将司
木下友秀(Have a Nice Day!)／くまくま団
島村勝頼／新藤恵里子／STONE AGE／中沢 学
BEE・PEE／湯川安芸子／渡辺 縁／渡辺 弘
PHOTOGRAPHERS
遠藤 勝／大金 彰／大屋哲男／鬼頭栄次／小林 伸
SHOT
ILLUSTRATORS
石黒紀之／木下ともたけ／小林アヴ子／豊島百合子
中村里美／中村久男／ふしみゆうり／宝谷幸稔
八重樫彩蔵／吉村勇子
DTP
リクルートコンピュータパブリシング
ADVERTISING STAFF
青木香織／足立静香／坂田和香子／辻 順一
SELLING STAFF
川口昭彦／佐藤公昭／中嶋和史／中本直宏
PRINTING
大日本印刷

(五十音順)

●ザ・プレイステーション編集部では、本誌で執筆していただけるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテイメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。3カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

次号予告 NEXT CONTENTS

知りたい情報を確実にGETしよう! あのソフトの詳細は……!?

FF IX、ドラクエVII

ますます充実した攻略を、盛りだくさんでお届けします!

ブレス オブ ファイアIV、エヴァーグレイスほか

そのほかPS2では、鉄拳TT、ØSTORY、デッド オア アライブ 2、ドラムマニア、ゴルフパラダイスなどの攻略。PSでは、フェイバリットディア 純白の預言者、ブリガンダイン グランドエディション、の最新情報に、さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち、ドッチメチャ、遥かなる時空(とき)の中で、などの攻略が満載。見逃せないぞ!

※都合により内容が変更されることがあります。ご了承ください。

ザ・プレイステーション 5/26号は

5.12(金)発売 定価390円

編集部への問い合わせ
03-5549-1172
(受付時間：月～金曜日の午後4～6時)
質問は、基本的に本誌の掲載記事に関してのみ受け付けしております。ゲームのヒントなどにはお応えできませんのであらかじめご了承ください。

イステーション

SENT

きまり

のほか、所定の項目を記入のうえ、投函してください。記
のは5月19日です(当日消印有効)。当選者は本誌の6月
時間がかかることがあります。ご了承ください。また、誌
は、編集部下記電話番号までお問い合わせください。

2



■インクリメントP提供
■5,800円■発売中

ヘキサイトムーン・ガーディアンズ(3名)

巨大ロボットを操作して、異世界からの侵略者と戦うSLG。1話完結式だから、TVアニメ感覚でゲームを楽しめるのだ。

4



■ソフトバンク パブリッシング提供
■TGS限定発売

フェイバリットディア トートバック(5名)

春の東京ゲームショウで販売された「フェバ」のイラスト入りバック。7人の勇者のシリアスなイラストがGOOD!!

当選者発表

手県・北野哲哉/宮城県・西山和馬/福島県・岩村麻耶/栃木
/神奈川県・髙橋里奈/石川県・砂田章太/福井県・波多野加
田涼香/滋賀県・加藤健二/奈良県・保坂照明/大阪府・吉田
穴吹則和/熊本県・川村智史「パーフェクトフィッシング 磯釣り」
由美子「グラウエンの鳥籠 特製Tシャツ」▶宮城県・原田将志/
篤/福岡県・山本隆史「ミスタードリラーポストカード」▶宮城
茨城県・高野敏裕/東京都・辻本宏明/神奈川県・小山哲也/神
鉄夫/京都府・上野弘泰
た方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

ENTS

ザ・プレイステーション
5/26号は
5.12(金)発売
定価390円

か
ゴル
イン
メチ
ださい。

編集部への問い合わせ
03-5549-1172
(受付時間:月~金曜日の午後4~6時)
質問は、基本的に本誌の掲載記事に関してのみ受け付けしております。ゲームのヒントなどにはお応えできませんのであらかじめご了承ください。

SLG 人気タイトルのシリーズ最新作、その新要素に迫る！

Dance Dance Revolution 3rd MIX

6／1 発売予定 ■コナミ■ダンスシミュレーション ■オープン価格■専用コントローラ対応 未定

さらにビギナーに優しく、さらに上級者も楽しく！

今作はいままでどおりの楽しみ方もでき、さらに幅広いユーザー層がプレイできるような設計になっている。初心者であればまずはレッスンモードに注目。これは決められたステップを指示どおりに踏んでいくモードで、キャラクターがどのパネルをどのように踏めばいいのか指示してくれるので、わかりやすく学ぶことができる。3つの「レッスン」にセクションが8個用意されており、これをクリアすればひととおりのダンスは踊れるようになる。上級者には連続してダンスを踊る「ノンストップモード」がオススメ。自分のエディットしたステップも使えるうえに、ステップが逆になるミラーやシーケンス（矢印）が途中で消えるヒドゥンなど隠しモードも併用可能。



じっくりと上達できるレッスンモード。うまくなるのが実感できること請け合い。



ノンストップモードは自分なりのメドレーを組んで楽しみたい。難易度も変更可能だ。

ポケステでメールの交換をしよう！

ポケステに「Dance Dance Revolution Tool」と呼ばれる通信ツールをダウンロードすると、PS上で作成したメッセージをポケステに落として送信することが可能に。



まずはPS上でツールのダウンロード。これをしないと始まらない。



次はメッセージの編集。いかしたメールを制作したいところ。



受け取ったメールは40個まで保存しておくことが可能。たくさんもらおう。

トレーニングモードにも注目したい

アーケードモードで遊べる（選べる）曲は、このトレーニングモードでもプレイが可能。難易度や隠しモードが選べるのはもちろんのこと、苦手なフレーズのところだけをピックアップして練習することができたり、シーケンスに合わせて手拍子やメトロノームが聞こえる「アシストモード」でダンスの流れをつかんだりといたれりつくせり。ここで苦手な曲を克服せよ。



曲のスピードを変更することもできる。早すぎて追いつけない曲は遅くしてステップを覚えるといい。



バーのスタートとエンドを設定することで、曲の特定のエリアを特訓できる。難所をモノにするべし。

（文／鶴岡 八幡）

ETC パソコンがなくても、ケイタイのメモリーを編集できる！

ケータイ・エディ

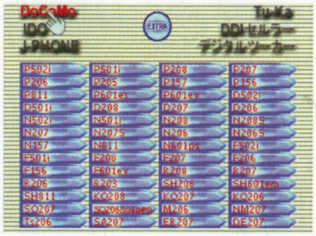
6月 発売予定 ■インクリメントP■携帯電話ユーティリティ■5,800円（専用通信ケーブル付属） ■1P■メモリーカード（13～15）、ポケットステーション対応（13～15）

着メロ作成からメモリー管理までこれ1本でOK！

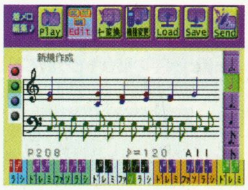
携帯電話が日常生活には欠かせない、というケイタイユーザー必須のタイトルが発売される。もちろん、現在発売されているほとんどの機種（CdmaOne対応のコネクタは別売）に対応しているのだ。

このソフトの最大のポイントはメモリーデータの編集・整理が簡単にできること。整理したデータはメモリーカードに保存しておけば、携帯電話を紛失したときにも安心。また、全国のホテルなど、4万件以上の電話番号が収録されていて、すぐに登録できる。

最近さらに盛り上がりを見せる着メロにも、もちろん対応。和音の着メロ（ハモメロ）を作曲することもできる。できた曲を友達同士で交換することも可能なのだ。



話題のiモードをはじめとするほぼすべての機種に対応しているぞ。



ハモメロ作成もお手のもの。入力が面倒な人にはサンプル着メロもある。



ホテルやレジャー施設などのデータベースも充実。ダウンロードも簡単にできる。

（文／山村 恭子）

PUZ 今度は、まじめに「パズル」です

テトリス With カードキャプターさくら エターナルハート

8月 発売予定 ■アリカ■パズルゲーム■価格未定 ■1～2P■メモリーカード対応予定

テトリスでカードを『さくらカード』に変えましょう!?

今年の夏も映画公開が予定されている人気アニメ「カードキャプターさくら」をモチーフにした「テトリス」が、この夏発売される。ゲームは今さら解説の必要もなさそうだが一応説明をすると、「テトラミノ」と呼ばれるさまざまな形のブロックを隙間なく積み重ねて消していくパズル。消しきれずにテトラミノが上まで積み上がってしまうとゲームオーバーだ。

また、本作独自のルールとして「プラチナミノ」と呼ばれる特殊なテトラミノが登場。各ステージは、これを7種類消すことでクリア（＝カードが変化）となる。君は、すべてのカードを『さくらカード』に変えることができるか。



普通のミノ（ブロック）に挟まれた丸いのがプラチナミノ。これを消すのがさくらの目的。



ステージ背景のイラストはラインを消すと見えてくる。これはなに？



小さなお子さんから大きなお友達まで楽しく遊べる対戦モードだ。……大きなお友達??

（文／小菅 マコト）



消滅帝国リューベーンでの冒険が今始まる——

一挙12P攻略大特集

エヴァーグレイス

PS2

■フロム・ソフトウェア
■コーディネイトRPG
■4月27日発売■6,800円

プレイ人数 1　PS2専用メモリーカード 100KB　対応

CONTENTS

先日ついに店頭に並んだ「エヴァーグレイス」。それにあわせて、本誌では今回から攻略連載を展開していく。本作は小さな手がかりをもとに自分で突破口を探していくというスタイルが強いので、ここで解説していく情報は非常に役立つことだろう。攻略第１回目の今回は、２人の主人公が冒険に出る序盤戦を中心にお送りしていく。ためになるコラムもお見逃しなく。

Dress Up System ——ドレスアップシステム

アナタはどんな装備でプレイする?

「エヴァーグレイス」の最大の特徴である「ドレスアップシステム」。これは物語中で入手できるほとんどのアイテムを、身体のどこかしらに装備できるというシステムである。主人公の身体は頭・右手・胴体・脚・その他の5部位に分類され、それぞれの箇所別にアイテムを装備できるのだ。しかも剣や鎧といった武具だけでなく、フライパンやナベまで身に着けられる。自分なりのコーディネイトを楽しんでみるのも一興だ。





本作ではレベルアップによる能力値の上昇はない。その代わり、さまざまな武具やアイテムを身に着けることで、各パラメータを上昇させることができるのだ。

Shop ———— 異界の商店

変わり者だが頼りになるなんでも屋



セーブポイントである「界晶柱」内からは、各種装備やアイテムを取り扱っているショップへと移動できる。ここでは武具売買のほかに、下の一覧であげているような取引ができる。「センス評価」については26ページのコラムを参考にしてほしい。

ショップでの取引一覧

- 1.武具売買
- 2.装備品加工
  - 武具強化
  - 武具修理
  - カラーチェンジ
- 3.センス評価

Battle Sy

基本的な戦い方



攻撃発生までの時間は武器によって異なる
の武器の特性を把握しておくことも重要だ。

属　性

モンスターは必ず何かしらの弱
を持っている。どんなに強力なモ
スターでも、弱点を突かれるとあ
けないほど簡単に倒れてしまうの
逆に、ある種の攻撃に対して耐性



モンスターの弱点をうまく突くと、かんた
ここまで大きなダメージを与えることが可能

７つの属性

斬・物理属性
敵を斬りつけるタイプの攻撃。主にソー
武器に付随している。スピードもそこそ
範囲に攻撃できるものが多い。

叩・物理属性
棍棒などで敵を殴りつけるタイプの攻撃
ハンマーやメイス系の武器に付随してい
撃スピードは遅い部類に入る。

突・物理属性
槍などで敵を突き倒すタイプの攻撃。主
アや弓系の武器に付随している。攻撃ス
は速い反面、攻撃範囲は狭いようだ。

敵意





大特集

では今回から攻略連載を展
くというスタイルが強いの
目の今回は、2人の主人公
見逃しなく。

ー 異界の商店
なんでも屋

セーブポイントである「界晶
柱」内からは、各種装備やア
イテムを取り扱っているショ
ップへと移動できる。ここで
は武具売買のほかに、下の一
覧であげているような取引が
できる。「センス評価」につい
ては26ページのコラムを参考
にしてほしい。

- 武具強化
- 武具修理
- カラーチェンジ

Battle System ―― 魔物との戦闘に必要な知識

基本的な戦い方



攻撃発生までの時間は武器によって異なる。装備中の武器の特性を把握しておくことも重要だ。

間合いをはかって タイミングよく攻撃する

ユテラルドたちの基本攻撃は2つある。ダメージはやや落ちるが素早い攻撃が可能な横斬りと、攻撃までの動作は遅いが威力が高い縦斬りだ。方向キーをニュートラルのまま攻撃ボタンを押すと横の攻撃範囲が広い横斬り、攻撃方向にキー入力しながらボタンを押すと縦方向に攻撃範囲が広い縦斬りになる。状況に応じて使い分けよう。

CHECK 攻撃力はパワーゲージで決まる

戦闘においてもっとも重要なのは「パワーゲージ」の状態だ。このゲージを消費して攻撃する本作では、このゲージがあまりに少なくなっていると、最大ダメージも減少してしまう。こういうときは、攻撃の間隔を少し空けてゲージを回復させよう。また、ダッシュやパルミラアクションの使用で、完全に0%になると回復し始めるまでに時間がかかることも覚えておこう。



パワーゲージはダッシュ時にも消費する。ダッシュ直後にゲージが0だと1ダメージしか入らない。

属　性

モンスターは必ず何かしらの弱点を持っている。どんなに強力なモンスターでも、弱点を突かれるとあっけないほど簡単に倒れてしまうのだ。逆に、ある種の攻撃に対して耐性が

敵の弱点を突いて 効率的に戦う

あるモンスターには、いくら攻撃してもまったく通用しない。いかに敵の弱点を見つけて有効にダメージを与えるかが攻略のカギとなる。



○ モンスターの弱点をうまく突くと、かんたんに、ここまで大きなダメージを与えることが可能だ。



× 相性の悪い攻撃を仕掛けるとダメージを与えられないばかりか、逆に体力を回復させることもある。

7つの属性

斬・物理属性 敵を斬りつけるタイプの攻撃。主にソード系の武器に付随している。スピードもそこそこで広範囲に攻撃できるものが多い。	**雷・魔法属性** 強力な雷撃による攻撃。主に魔法攻撃系パルミラアクションに付随している。また強力な武器にもついていることもある。
叩・物理属性 棍棒などで敵を殴りつけるタイプの攻撃。主にハンマーやメイス系の武器に付随している。攻撃スピードは遅い部類に入る。	**樹・魔法属性** 大自然の息吹が宿った植物による攻撃。魔法攻撃系パルミラアクションのほかにも、棍棒などの木製武器に付随していることもある。
突・物理属性 槍などで敵を突き倒すタイプの攻撃。主にスピアや弓系の武器に付随している。攻撃スピードは速い反面、攻撃範囲は狭いようだ。	**炎・魔法属性** 灼熱の火炎による攻撃。魔法攻撃系パルミラアクション以外に、武器を強化していく過程で付随するようになることもある。
	凍・魔法属性 あらゆるものを凍てつかせる冷気による攻撃。魔法攻撃系パルミラアクションのほかにも、一部のスピア系武器に付随している。

パルミラアクション

潜在能力を使いこなし 特殊攻撃を発動せよ

神秘の力を秘めた「パルミラ武具」を身に着けると、潜在能力が引き出されて「パルミラアクション」という必殺技が使えるようになる。この技を使用するとパルミラ武具に秘められた「パルミラパワー」が減少していくが、消費したパワーはショップで補充できる。肝心な場面でパワー切れにならないように使いどころを選ぼう。

武器攻撃型



主にそのとき装備している武器で連続攻撃を仕掛ける。物理攻撃に弱いモンスターに有効だ。

魔法攻撃型



強力な魔法で離れた所にいる敵に大ダメージを与える技。主にシャルアミが得意としている。

特殊効果型



防御系や行動範囲を広げるといった特殊な効果を持つ技。この技がないと進めない場面もある。

敵の表情

行動に移る前に敵の 表情を読む

敵モンスターがこちらの存在に気づくと、頭の横にアイコンが表示される。これはモンスターの表情を示すもので、全部で4パターン存在する。このアイコンを見れば敵の大まかな行動が予測できるので、初めて出会った敵が相手でもなんとか渡り合えるだろう。下の表情パターン解説を参考にするといいだろう。

敵意



こちらに敵意を向けたとき。この直後攻撃行動に出ることが多い。

特殊攻撃発動



魔法や必殺技などを発動するとき。これを見たらすぐに回避行動をとろう。

畏怖



戦意を喪失しかかっているとき。あともう少しでとどめが刺せる状態だ。

沈黙



表情を消して様子をうかがっているとき。突然攻撃してくることもある。



徹底攻略 Yuterald ユテラルド編

今回の攻略範囲はオープニングから「謁見の間」まで。まだ序盤戦なので、敵の強さもそこそこで難解な謎などもない。まずはゲームをプレイしながら操作感と「ドレスアップシステム」に慣れることを優先しよう。

基本戦略

ユテラルドは両親とシャルアミの仇を討つため、幼い頃から剣の修行を積んできた。その結果ユテラルドは、あらゆる武器を使いこなす戦いのスペシャリストに成長したのだ。そんな彼は、当然ながら武器を使った接近戦を得意としている。重い装備も難なく着こなすので、多少の攻撃にはビクともしないだろう。また



卓絶した剣技で正面から敵と戦えるユテラルド。どちらかと言うと初心者向けのキャラだ。

ユテラルドが装備できる武具には武器攻撃型パルミラアクションがついていることが多い。どんどん前に出て攻めまくるのがベストだ。

PROLOGUE プロローグ



右手の甲に"呪いの烙印"と呼ばれているあざ「クレスト」を持つ青年ユテラルド。彼はまだ幼いときに、敵国の暗殺団に両親を殺された。その後、ユテラルドは復讐のために剣の腕を磨いた。やがて立派な剣士として成長する。ある時両親の仇を追っていた彼は「ビリヤナの密林」に迷い込んでしまう。だがそのとき、突然謎の光に包まれ、見たこともない世界に迷い込んでしまう。そこは伝説の消滅帝国「リューベーン」だった。

サラマドの丘

オススメ基本ルート

オープニング
▼
墓標の剣(ストルタンソード)を取る
▼
Ⓐにいる老人と2回会話する
▼
Ⓑにいる犬を発見してから追跡し、「アイスキルト」を入手する
▼
Ⓐに戻ってモンスターに襲われている老人を救う
▼
皇家の抜け道へ行く

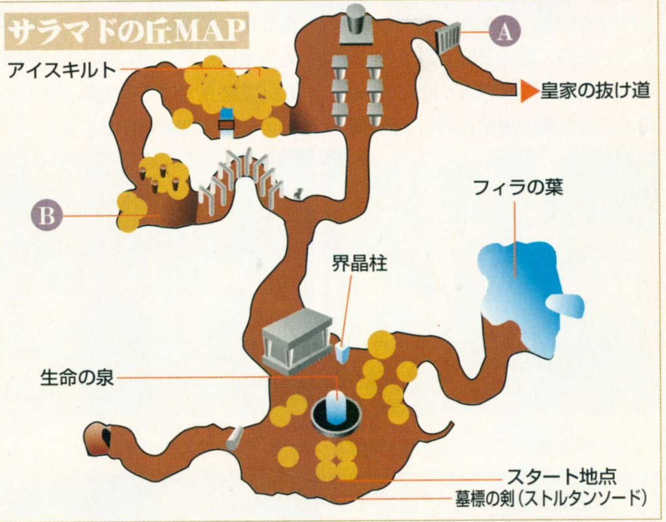
異世界の探索開始 まずはゲームに慣れよう

ゲーム開始直後、ユテラルドは非武装状態だ。だが、すぐにストルタンソードが入手できるので、すぐに装備しよう。犬の後を追うとアイスキルトも手に入るので、ショップで購入する必要はない。あとは敵と戦いながら操作を覚えるといいだろう。



ともに旅をすることになるフォーリムは、たびたび冒険のヒントを教えてくれる。

サラマドの丘MAP



「サラマドの丘」ショップ販売リスト

●武器		ヴェラスブーツ	660
ランメルエッジ	480	バルディオブーツ	1400
グランバルディ	330	●アクセサリ	
ティールブレード	3000	星蝕の首飾り	900
ビヴロスアクス	960	雷鐘のペンダント	1060
●兜		ザヴィードメダル	520
アクズムギア	190	焔面の刻印	810
バルディオヘルム	1000	アンシャンテリング	2900
ファジルターバン	760	双闇眼樹の飾り	660
●鎧		●アイテム	
フレアガード	440	生命のエキス	30
バルディオガード	1200	解毒の樹液	20
ログガーブ	420	脱痺の草針	30
●具足		解封の笑み	30
ギンナムブーツ	800	ビリヤナエキス	200
疾走ソックス	950		

オススメ装備

武器	ストルタンソード
鎧	アイスキルト

ここで登場する敵には斬攻撃が有効なので、ストルタンソードを装備。また凍耐性に優れたアイスキルトは、パララディの特殊攻撃を防ぐのに有効だ。

出現モンスター:キゥイ、パララディ、パルミラビィ



キゥイ

パララディのアイスブレスには要注意。特殊攻撃の発動の吹き出しが出たら、すぐ横方向に避け、発動中に横から攻撃しよう。パルミラビィについては後述のコラムを参照のこと。



パララディ



パルミラビィ

CHECK 道端で入手できる「きのこ」の効用

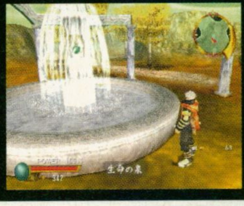
各マップ上のある地点で入手できる奇妙なアイテム「きのこ」。じつはこれはショップ店員の大好物で、これを渡すと売買や修理などのすべてが定価の半額になるのだ。だが一度ショップを出ると無効になってしまい、また拾って渡す必要がある。きのこを渡したときは、同時に用事を済ませてしまうようにすべきだ。



きのこは非常にわかりづらい所にあることが多い。

CHECK 危なくなったら「生命の泉」へ直行

スタート地点のすぐ前の広場には美しい噴水が設置されている。これは「生命の泉」と呼ばれる施設で、これに触れた状態で○ボタンを押すと体力が全快する。このような施設はほとんどの地域に設置されているので、新しいマップにでたら早めに回復施設を押さえるようにしよう。そうすれば戦いがグンと楽になるはずだ。



体力が残り少なくなったらここに戻ればOKだ。

BOSS 謎の巨人の強襲から老人を救出せよ



シャバラン

アイスキルトを入手し
のもとへ戻ると、謎の
ラン」が老人を襲ってい
出くわす。初めて出会う
シャバランは棍棒に
攻撃を仕掛けてくる。
力に優れた叩きつけと、
回す薙ぎ払いだ。どち
ンが大きいので、ヒッ
ェイを繰り返せば楽に
急ぐ必要はないのだか
メージを喰らわないよ
ときは間合いを十分に

皇家の抜け道

オススメ基本ルート

Ⓒで「かけ橋操作盤」を発見する
▼
Ⓓの「かけ橋操作盤」を作動させる
▼
Ⓔでオダナイトを倒す
▼
Ⓕで「ゴンドラ起動靴」を入手
▼
Ⓖで「ゴンドラ起動靴」を使って地上へ
▼
リューベーン城前へ行く

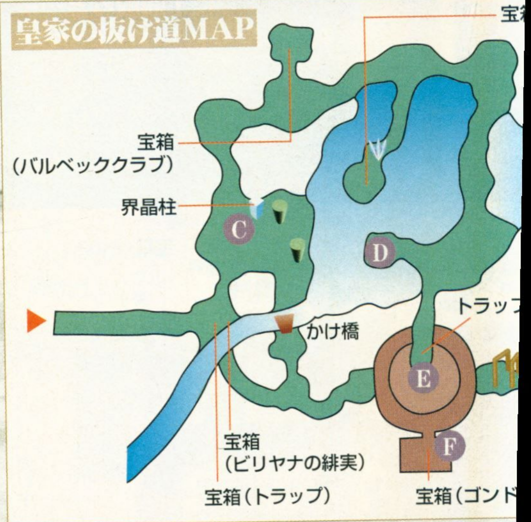
狭い洞窟内を通

モタモタしている
「かけ橋操作盤」を壊
まずはまっすぐⒹ
た、足場が狭い所で
地下水脈へ突き落と
る。危険な場所での

CHECK

抜け道の入口付近
には2つの宝箱があ
は「ビリヤナの緋実」
るが、もう片方には
を毒状態にする小人
る。いったんこれに
るとなかなか外せな
かわすのは非常に難
無理に開ける必要は

皇家の抜け道MAP



CHECK 宝箱の前に立ちふさがる水晶

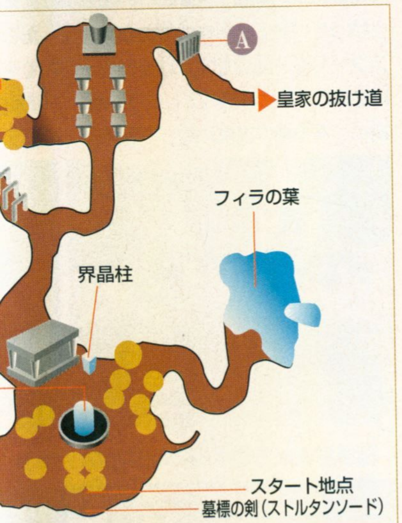
この皇家の抜け道ではステータス異常時間を短縮させる効果がある兜「キールロイヤル」が入手できる。だが、この兜が納められた宝箱の前では巨大な水晶の塊が行く手を塞いでいる。この水晶は武器では破壊できないばかりか、その反動で地下水脈に落ちてしまうこ
ともありうるの
を破壊するには
ョンが必要なの
ョップには、身
ド」が使えるよ
ド」が売ってい
ら宝箱に向かお

略範囲はオープニングから「謁見の
まだ序盤戦なので、敵の強さもそこ
解な謎などもない。まずはゲームを
ながら操作感と「ドレスアップシステ
れることを優先しよう。

UE
ローグ

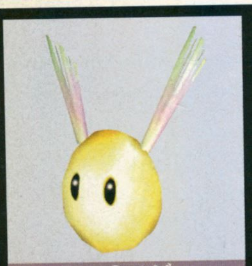


右手の甲に"呪いの烙印"と呼ばれているあざ「クレスト」を持つ青年ユテラルド。彼ははまだ幼いときに、敵国の暗殺団に両親を殺された。その後、ユテラルドは復讐のために剣の腕を磨いた。やがて立派な剣士として成長する。ある時両親の仇を追っていた彼は「ビリヤナの密林」に迷い込んでしまう。だがそのとき、突然謎の光に包まれ、見たこともない世界に迷い込んでしまう。そこは伝説の消滅帝国「リューベーン」だった。



ラビィ

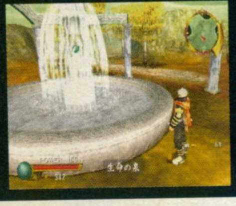




パルミラビィ

HECK 危なくなったら「生命の泉」へ直行

ート地点のすぐ前の広場には美しい噴水が設置さる。これは「生命の泉」と呼ばれる施設で、これに状態で○ボタンを押すと体力が全快する。このよ設はほとんどに設置されてで、新しいマでたら早めに施設を押さえにしよう。そば戦いがグンなるはずだ。



体力が残り少なくなったらここに戻ればOKだ。

BOSS 謎の巨人の強襲から老人を救出せよ



シャバラン

アイスキルトを入手してから老人のもとへ戻ると、謎の巨人「シャバラン」が老人を襲っているところに出くわす。初めて出会う中ボスだ。

シャバランは棍棒による2種類の攻撃を仕掛けてくる。リーチと攻撃力に優れた叩きつけと、棍棒を振り回す薙ぎ払いだ。どちらもモーションが大きいので、ヒットアンドアウェイを繰り返せば楽に倒せる。特に急ぐ必要はないのだから、下手にダメージを喰らわないように、逃げるときは間合いを十分に取ろう。



シャバランは攻撃前に棍棒を大きく振りかぶる。このアクションを見たらすかさず後ろにダッシュ。攻撃が終わったらまた接近して斬りつけることを繰り返せば倒せる。



皇家の抜け道

オススメ基本ルート

Ⓒで「かけ橋操作盤」を発見する
▼
Ⓓの「かけ橋操作盤」を作動させる
▼
Ⓔでオダナイトを倒す
▼
Ⓕで「ゴンドラ起動靴」を入手
▼
Ⓖで「ゴンドラ起動靴」を使って地上へ
▼
リューベーン城前へ行く

狭い洞窟内を通り抜けて地上へ向かう

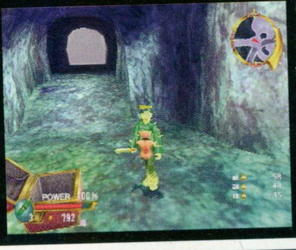
モタモタしているとモンスターに「かけ橋操作盤」を壊されてしまう。まずはまっすぐⒹに向かおう。また、足場が狭い所ではモンスターに地下水脈へ突き落とされる危険がある。危険な場所での戦闘は避けよう。



これが壊されると、危険なルートを使うことになる。

CHECK 宝箱に仕掛けられた奇妙なポイズントラップ

抜け道の入口付近にある部屋には2つの宝箱がある。片方には「ビリヤナの緋実」が入っているが、もう片方にはユテラルドを毒状態にする小人が入っている。いったんこれに取り憑かれるとなかなか外せない。しかもかわすのは非常に難しいので、無理に開ける必要はない。



開けても小人に襲われるだけで、ほかには何も得るものはない。

「皇家の抜け道」ショップ販売リスト

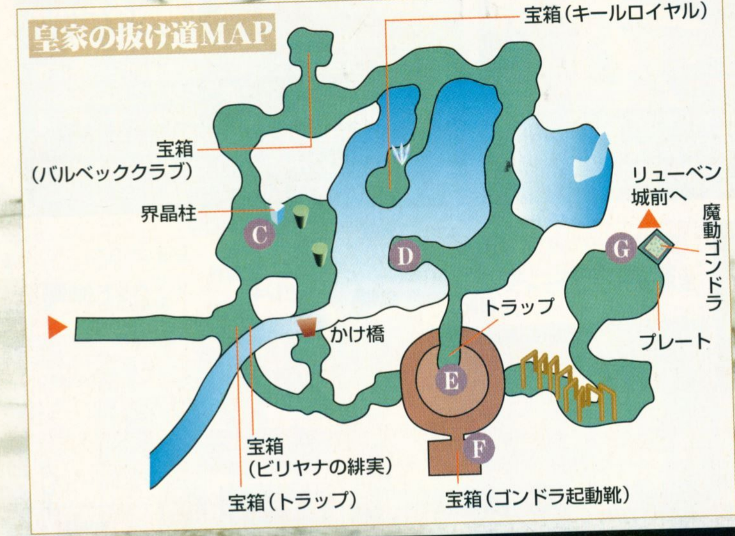
●武器		ギンナムブーツ	800
ストルタンソード	280	疾走ソックス	950
ランメルエッジ	480	ヴェラスブーツ	660
グランバルディ	330	バルディオブーツ	1400
ティールブレード	3000	●アクセサリ	
ビヴロスアクス	960	星蝕の首飾り	900
●兜		雷鐘のペンダント	1060
アクズムギア	60	ザヴィードメダル	520
バルディオヘルム	90	焔面の刻印	810
ファジルターバン	70	アンシャンテリング	2900
●鎧		双闇眼樹の飾り	660
アイスキルト	200	●アイテム	
フレアガード	440	生命のエキス	30
バルディオガード	1200	解毒の樹液	20
ログガーヴ	420	脱痺の草針	30
●具足		解封の笑み	30

オススメ武器

武器	バルベッククラブ
鎧	フレアガード
兜	キールロイヤル

この地域に登場する敵は叩攻撃に弱い。道中で入手できるバルベッククラブを使うと良い。また、防御力に優れたフレアガードを購入しておこう。

皇家の抜け道MAP



出現モンスター:ボロンドルー、デヴァーター



ボロンドルー

ボロンドルーは雷属性の魔法を放ってくる。横に回りながら戦おう。デヴァーターは瞬間移動を繰り返すので魔法を使った直後を狙おう。



デヴァーター

CHECK 宝箱の前に立ちふさがる水晶を消すには?

この皇家の抜け道ではステータス異常時間を短縮させる効果がある兜「キールロイヤル」が入手できる。だが、この兜が納められた宝箱の前では巨大な水晶の塊が行く手を塞いでいる。この水晶は武器では破壊できないばかりか、その反動で地下水脈に落ちてしまうこともありうるのだ。じつはこの水晶塊を破壊するには、炎系パルミラアクションが必要なのだ。幸いここにあるショップには、身に着けると「フレアレイド」が使えるようになる鎧「フレアガード」が売っている。この鎧を購入してから宝箱に向かおう。

BOSS 抜け道を守る番人は命を持たぬ石巨人



オダナイト

オダナイトは怪力に任せた素手攻撃で襲い掛かってくる。だが「バルベッククラブ」を使って60%程度の力で攻撃すれば、敵の攻撃アクションをキャンセルしてしまうことができる。

打撃系の武器で戦えば簡単に倒すことができる。



リューベーン城前

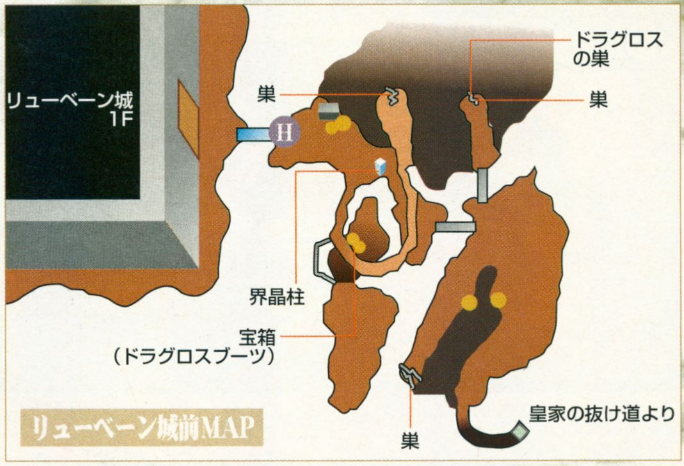
オススメ基本ルート

Ⓗの橋の前まで行くとカラスが「かけ橋の蒼玉」を盗んで飛び去る
▼
3カ所あるカラスの巣のどれかに隠された蒼玉を入手
▼
Ⓗに戻ると向こう側に渡れるようになる
▼
リューベーン城へ行く

閉ざされた道を開く宝玉を奪い返せ

城に近づくと、カラスが魔法の橋を生み出している「かけ橋の蒼玉」を持ち去ってしまう。この宝玉は3カ所あるカラスの巣のどれかに入っているので、根気よく探そう。


リューベーン城に渡るための宝玉がひとつ奪われてしまった!



「リューベーン城前」ショップ販売リスト			
●武器		疾走ソックス	950
ストルタンソード	280	ヴェラスブーツ	660
ランメルエッジ	480	バルディオブーツ	1400
グランバルディ	330	● アクセサリ	
ティールブレード	3000	星蝕の首飾り	900
バルベッククラブ	1250	雷鐘のペンダント	1060
ビヴロスアクス	960	ザヴィードメダル	520
●兜		焔面の刻印	810
アクズムギア	190	アンシャンテリング	2900
バルディオヘルム	1000	双闇眼樹の飾り	660
ファジルターバン	760	●アイテム	
●鎧		生命のエキス	30
アイスキルト	200	解毒の樹液	20
バルディオガード	1200	脱痺の草針	30
ログガーヴ	420	解封の笑み	30
● 具足		破呪のオーブ	40
ギンナムブーツ	800		

オススメ装備

武器	ストルタンソード
具足	ドラグロスブーツ

ここで登場するモンスターには斬攻撃が有効なので、ストルタンソードで攻めよう。また、性能的に優れたドラグロスブーツも装備しておくと良い。

CHECK 2つの優れた防具を入手するには

ここでは「ドラグロスの巣」と「ドラグロスブーツ」という2つの防具が手に入る。ドラグロスの巣はカラスの巣のすぐそばに落ちているが、小さくて見つけにくいので見逃さないように。

ドラグロスブーツを入手するには非常に足場が狭く危険な道を通らなければならない。そこで、この危険を少しでも回避するために、少し回り道をしよう。山頂付近に到達する前に両端が崖になっている道がある。ここで視点変更を使って下を見ながら進んでいくと、宝箱が見える場所がある。そこから飛び降りればOKだ。飛び降りる前には、くれぐれも着地地点をよく確かめてから落ちるようにしよう。


ドラグロスの巣は文字通り鳥の巣の形をしている。中にはヒナまで見えるが、立派な兜なのだ。


ブーツを入手したあとは非常に足場が不安定な道を通らなければならない。キー操作は慎重に行おう。

出現モンスター:パララディ、ワディ

ワディ



ワディは周りを薙ぎ払うように攻撃する回転撃を使用する。攻撃モーションを確認したら、すぐさま弱点の斬攻撃でダメージを与えよう。また、ガード状態のときは正面からはダメージを与えられないので、背後にまわるかガードを解いた瞬間を見逃さないように。

CHECK かけ橋の蒼玉入手に手間取ると……

はじめに掛け橋に近づくとカラスが「かけ橋の蒼玉」を巣に持ち去ってしまう。だが巣は3カ所にあり、どの巣に持ち去るかはランダムで決定されるので入手しにくい。だがここでぐずぐずしていると、カラスがもうひとつの「かけ橋の紅玉」まで持ち去ってしまう。その場合はまた3カ所ある巣にランダムで配置されることになるのだ。

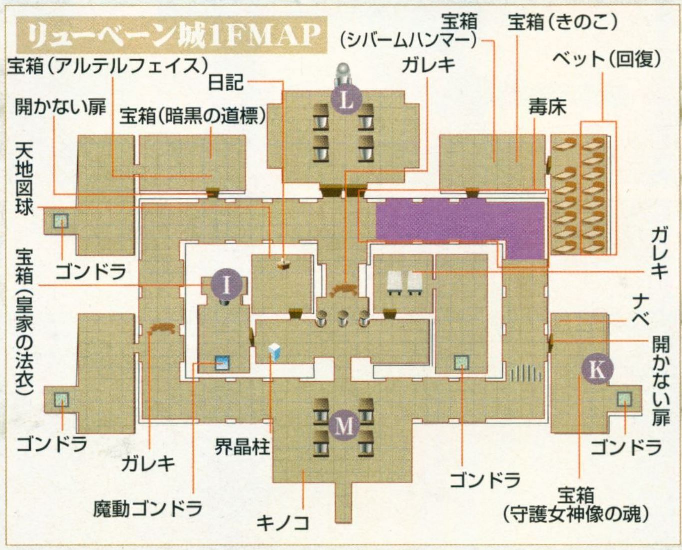
リューベーン城1F・2F

オススメ基本ルート

Ⓘで「皇家の法衣」を入手する
▼
Ⓙで巻き上げ機を作動させる
▼
Ⓚで「守護女神像の魂」を入手する
▼
Ⓛの守護女神像を調べるとⓂに階段が現れる
▼
「皇家の法衣」を着てⓃに入る
▼
ゼノビアスを倒してから玉座の横にある操作盤を調べると奥への扉が開く
▼
謁見の間へ行く
▼

廃墟と化した城にいよいよ乗り込む

リューベーン城は魔物たちの攻撃によって廃墟と化している。これまでと比べて強力な敵が出現し始めているうえにマップも複雑なので、こまめに現在地を把握しながら進んでいこう。また、歩くと毒のダメージを受ける毒床もあるが、「ドラグロスブーツ」のパルミラアクションを使えばダメージを受けずに済む。

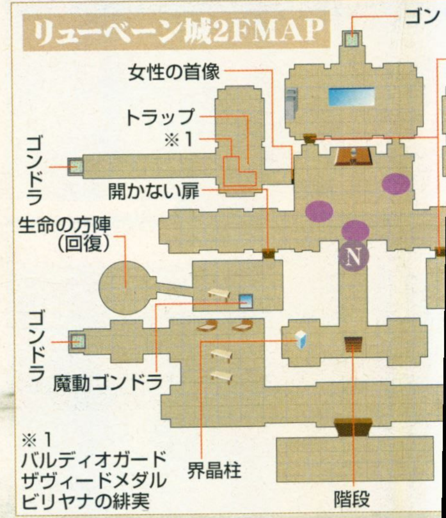


「リューベーン城1F」ショップ販売リスト			
●武器		ギンナムブーツ	800
ストルタンソード	280	ドラグロスブーツ	560
ランメルエッジ	480	疾走ソックス	950
グランバルディ	330	ヴェラスブーツ	660
ティールブレード	3000	● アクセサリ	
バルベッククラブ	1250	雷鐘のペンダント	1060
ビヴロスアクス	960	ザヴィードメダル	520
シバームハンマー	1100	焔面の刻印	810
●兜		アンシャンテリング	2900
アクズムギア	190	双闇眼樹の飾り	660
バルディオヘルム	1000	●アイテム	
ファジルターバン	760	生命のエキス	30
●鎧		解毒の樹液	20
アイスキルト	200	脱痺の草針	30
バルディオガード	1200	解封の笑み	30
ログガーヴ	420	破呪のオーブ	40
● 具足			

オススメ装備

武器	シバームハンマー
鎧	皇家の法衣
具足	ドラグロスブーツ

叩攻撃が有効な敵が多いのでシバームハンマーを装備。防御面では毒の床を越えるためにドラグロスブーツと、基本性能に優れた皇家の法衣を使おう。



「リューベーン城2F」ショップ販売リスト			
●武器		● 具足	
ランメルエッジ	480	ドラグロスブーツ	560
グランバルディ	330	疾走ソックス	950
ティールブレード	3000	ヴェラスブーツ	660
ビヴロスアクス	960	● アクセサリ	
シバームハンマー	1100	星蝕の首飾り	900
T型定規	330	雷鐘のペンダント	1060
●兜		ザヴィードメダル	520
アクズムギア	190	焔面の刻印	810
バルディオヘルム	1000	アンシャンテリング	2900
ナベ	200	双闇眼樹の飾り	660
●鎧		●アイテム	
アイスキルト	200	生命のエキス	30
バルディオガード	1200	解毒の樹液	20
ヴォルトスーツ	700	脱痺の草針	30
ログガーヴ	420	解封の笑み	30
ガルダンガーダー	1700	破呪のオーブ	40

ドラグロスの巣
巣
の抜け道より

ィ、ワディ
ィは周りを薙
うように攻撃
回転撃を使用
。攻撃モーシ
を確認したら、
さま弱点の斬
でダメージを
よう。また、
ド状態のとき
面からはダメ
を与えられな
で、背後にま
かガードを解
瞬間を見逃さ
ように。

蒼玉入手
ると……
「かけ橋の蒼
は3カ所にあ
で決定される
ずしている
紅玉」まで持
所ある巣にラ

きのこ)
ベット(回復)
ガレキ
ナベ
開かない扉
ゴンドラ
宝箱
神像の魂)

「リューベーン城1F」ショップ販売リスト

●武器		ギンナムブーツ	800
ストルタンソード	280	ドラグロスブーツ	560
ランメルエッジ	480	疾走ソックス	950
グランバルディ	330	ヴェラスブーツ	660
ティールブレード	3000	●アクセサリ	
バルベッククラブ	1250	雷鐘のペンダント	1060
ビヴロスアクス	960	ザヴィードメダル	520
シバームハンマー	1100	焔面の刻印	810
●兜		アンシャンテリング	2900
アクズムギア	190	双闇眼樹の飾り	660
バルディオヘルム	1000	●アイテム	
ファジルターバン	760	生命のエキス	30
●鎧		解毒の樹液	20
アイスキルト	200	脱痺の草針	30
バルディオガード	1200	解封の笑み	30
ログガーヴ	420	破呪のオーブ	40
●具足			

オススメ装備

武器	シバームハンマー
鎧	皇家の法衣
具足	ドラグロスブーツ

叩攻撃が有効な敵が多いのでシバームハンマーを装備。防御面では毒の床を越えるためにドラグロスブーツと、基本性能に優れた皇家の法衣を使おう。

出現モンスター:ワディ、キーヴ、エフカジェル、キョーイ


キーヴ

キーヴは呪い攻撃を使用するので「破呪のオーブ」を用意すること。エフカジェルは樹属性を吸収するので木製武器での攻撃は厳禁だ。キューイは無害なので無視してもかまわないだろう。


エフカジェル


キョーイ

CHECK 魔動ゴンドラの起動方法

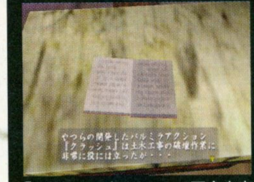
城内はゴンドラで移動することが多いが、魔動ゴンドラの起動にはゴンドラ起動靴が必要。よって、魔動ゴンドラを使うときだけゴンドラ起動靴に履き替えなければならないのだ。



通常のゴンドラは注意する必要は特にないが、魔動ゴンドラを使う時はゴンドラ起動靴を装備していなくてはならない。

CHECK 行く手を阻む瓦礫を取り除くには

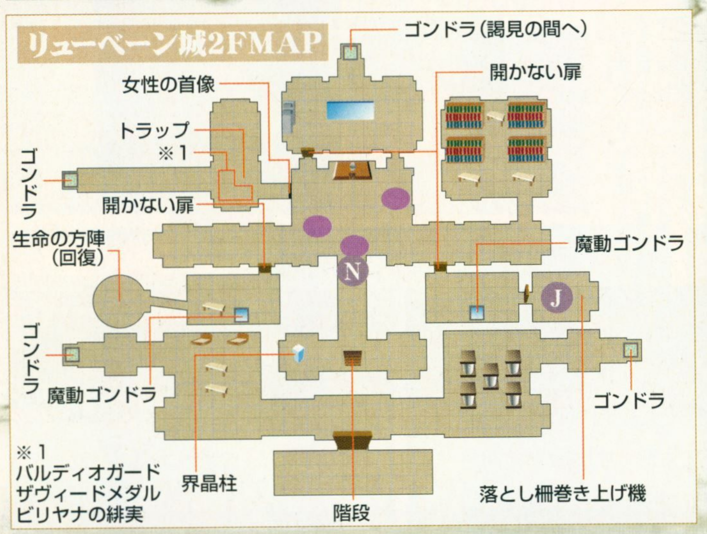
城内には崩れてきた瓦礫によって塞がれてしまった道が2カ所ある。この瓦礫はシバームハンマーやバルベッククラブなどの打撃系武器に付随しているパルミラアクション「クラッシュ」によって取り除くことができる。これらの武器を持っているなら大幅なショートカットが可能なのだ。



「クラッシュ」のヒントは司令官室にある日記に記されている。



リューベーン城2FMAP



CHECK 激しい戦いの疲れを癒す「生命の方陣」

この城にはキーヴやエフカジェルといった強力な敵が多数徘徊している。さらに毒の床などのトラップもあるので、これまでよりもダメージの蓄積が多いはず。そこで、一時の休憩場所として2Fにある生命の方陣を利用することをオススメする。ここを拠点に戦えば、手ごわい敵に臆することなくパルミラ片を集めることができるだろう。左のマップを参考に方陣を探すといいだろう。

皇家の者たちが使用していたと思われる回復施設。このような高度な文明を持った帝国も魔人の軍勢にはかなわなかったのだ。



「リューベーン城2F」ショップ販売リスト

●武器		●具足	
ランメルエッジ	480	ドラグロスブーツ	560
グランバルディ	330	疾走ソックス	950
ティールブレード	3000	ヴェラスブーツ	660
ビヴロスアクス	960	●アクセサリ	
シバームハンマー	1100	星蝕の首飾り	900
T型定規	330	雷鐘のペンダント	1060
●兜		ザヴィードメダル	520
アクズムギア	190	焔面の刻印	810
バルディオヘルム	1000	アンシャンテリング	2900
ナベ	200	双闇眼樹の飾り	660
●鎧		●アイテム	
アイスキルト	200	生命のエキス	30
バルディオガード	1200	解毒の樹液	20
ヴォルトスーツ	700	脱痺の草針	30
ログガーヴ	420	解封の笑み	30
ガルダンガーダー	1700	破呪のオーブ	40

CHECK 毒の沼地を越えて宝箱と休憩所を確保

1F北東部にある部屋では、打撃系武器のシバームハンマーときのこが入手でき、さらに回復用のベッドが設置されている。しかし、部屋に至るまでの道は毒の床となっているのでこのままではたどり着けない。そこで、宙に浮くパルミラアクション「浮滑走」が付随しているドラグロスブーツを使えば、無事に部屋に入れるのだ。



浮いている間はPPが減少するので、無駄な動きは避けよう。



部屋の中では強力な武器が手に入る。

CHECK 城内に落ちているきのこを見逃すな

城の内部にはショップ店員との取引を半額にするきのこが2つ手に入る。ひとつは左のチェックで解説した部屋で、もうひとつは城内入口にある広間の隅に落ちている。小さくてわかりにくいので見逃さないように。



ショップ店員との取引をすべて半額にできるきのこは、いくつあっても多すぎるということはない。

BOSS 魔物の体内に取り込まれた悲劇の皇女

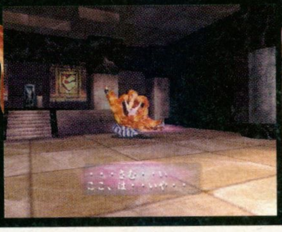
ゼノビアス



ゼノビアスは遠距離では"呪いの霧"と"アイスブレス"、接近戦では長い腕を使った"二連撃"で攻撃してくる。よりやっかいなのは遠距離攻撃なので接近戦に持ち込もう。だが樹・凍属性を吸収するので、木製武器による攻撃は控えること。弱点である雷か炎属性攻撃で攻めよう。



部屋内には毒の沼がある。動き回るときは要注意。



異形の魔物の正体は、じつはこの帝国の皇女だった……。



遠距離攻撃は敵のモーションを見ていればわかるはず。確認したら横に回避だ。

CHECK 大広間に設置された首だけの女神像の秘密

ゼノビアスの部屋には首だけの女神像が設置されている。これに近づいて「キールロイヤル」を装備すると、さまざまなアイテムが手に入る隠し部屋への道が開かれる。ここでは「アルテルフェイス」や「暗黒の道標」などの貴重品が入手できるぞ。



この像の前でキールロイヤルを装備すると、壁が崩れて道が現れる。

謁見の間

オススメ基本ルート

(0)に入るとイベントが発生し、ザグザソウル戦に突入する

▼

ザグザソウルを倒して(氷炎石の指輪を入手したら)西の扉に向かう

▼

シエナと会話する

▼

フォルス地下神殿へ

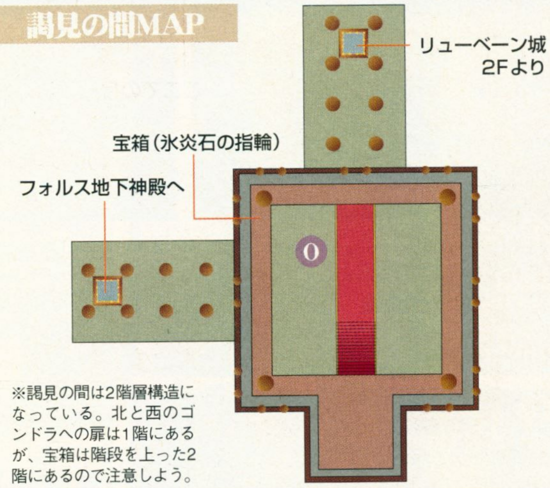
謁見の間で待っていたのは赤い瞳の少年だった

魔人を倒すために謁見の間に向かったユテラルドが見たものは、自分と同じ赤い瞳を持った少年だった。少年はしばらく宙を浮遊していたが、まばゆい光に包まれると同時に消え去ってしまう。しかし、少年がいた場所に突如として翼を持った魔物が現れる。わけもわからないまま、ユテラルドは謎の魔物の攻撃にさらされるのだった。



この少年はどうやって魔物だらけの城内を突破してここまでたどり着いたのか？ 宙に飛んでいる力の源は？ そのすべては謎に包まれたままだ……。

謁見の間MAP



※謁見の間は2階層構造になっている。北と西のゴンドラへの扉は1階にあるが、宝箱は階段を上った2階にあるので注意しよう。

BOSS ビルホルゴの心が生み出した有翼の魔人

ザグザソウル



ザグザソウルは遠距離においては"雷撃"と"火炎ブレス"で、近距離では"毒の爪"を使って攻撃してくる。雷撃は飛距離は短いが広範囲を、火炎ブレスは範囲は狭いが遠距離を攻撃できる。よって雷を集め始めたら後ろに下がり、炎を集め始めたら横へ回避すればよい。また、毒の爪対策として解毒の樹液をたくさん用意しておこう。弱点は樹属性なので、木製武器で接近戦を挑むのがベストだ。



ザグザソウルは帝国を混乱に陥れた魔人ではなかった。だが、なぜかユテラルドに対して激しい敵意をむき出しにして襲い掛かってくる。

攻略のポイントは敵の攻撃モーションを見切ること。3種類の攻撃はいずれもモーションが大きいので、良く見ていればどの攻撃を繰り出してくるかは事前に察知できるはずだ。





オススメ装備

武器	天地図球
兜	アルテルフェイス
鎧	ヴォルトスーツ
具足	ドラグロスブーツ
アクセサリー	焔面の刻印

ザグザソウルは樹属性攻撃に弱い。よって、武器は木製武器の中でも攻撃力に優れた天地図球を使用する。さらに雷撃対策にヴォルトスーツと、炎・雷耐性に優れたアルテルフェイスを装備すれば万全だ。

CHECK 取り忘れてはいけない「氷炎石の指輪」

謁見の間には宝箱がひとつ置いてあるが、ザグザソウルとの戦いと、戦闘後に発生する城の崩壊で見逃してしまうことがある。この中には炎・凍耐性を90上昇させる「氷炎石の指輪」が納められているので、ザグザソウルとの戦闘が終わったら、忘れずに入手してから脱出することにしよう。



基本戦術

シャルアミは特別な戦闘訓
けていない普通の女性なので
ハンマーなどの極端に重量の
器は装備できない。その代わ
テラルドには装備できない弓
び道具を使うことができる。
敵との距離をうまく保って戦
ダメージを受けずに敵を倒す
可能なのだ。しかし弓は攻撃

皇家の秘所

オススメ基本ルート

オープニング

▼

(A)でシエナの日記を

▼

(B)の石像を動かす

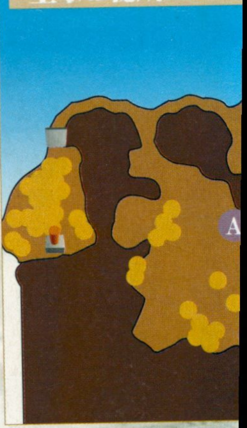
▼

(C)で女神官に会う

▼

サラマドの丘へ

皇家の秘所MAP



CHECK 装

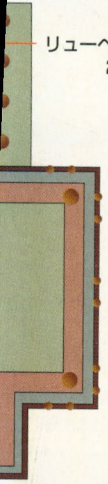
シャルアミがはじめに入
ストルタボウとナベだけ。
でも何とかなるが、腕にあ
時は防具を購入するのも手
上のマップで示したポイン
手しておこう。そうすれば
の取引がすべて半額になる
質の装備が得られるのだ。

大広間に設置された首だけの女神像の秘密

は首だけの女神像が
に近づいて「キールロ
さまざまなアイテム
の道が開かれる。こ
ス」や「暗黒の道標」
きるぞ。



この像の前でキールロイヤルを装備すると、壁が崩れて道が現れる。



メ装備

球
ルフェイス
トスーツ
ロスブーツ
刻印

属性攻撃に弱い。よっ
の中でも攻撃力に優れ
。さらに雷撃対策に
・雷耐性に優れたア
すれば万全だ。

取り忘れてはいけない「氷炎石の指輪」

ひとつ置いてあるが、
いと、戦闘後に発生す
しまうことがある。こ
90上昇させる「氷炎
ているので、ザグザソ
ったら、忘れずに入手
にしよう。

EVERGRACE



徹底攻略 Shalami シャルアミ編

今回は「皇家の秘所」から「人秘学研究所」に向かうまでを攻略していく。ユテラルド編とは違って、まだそれほど多くの武具は入手できないので、どの装備で戦うかなどを迷ったりすることはないだろう。

基本戦術

シャルアミは特別な戦闘訓練を受けていない普通の女性なので、斧やハンマーなどの極端に重量のある武器は装備できない。その代わり、ユテラルドには装備できない弓系の飛び道具を使うことができる。つまり、敵との距離をうまく保って戦えば、ダメージを受けずに敵を倒すことが可能なのだ。しかし弓は攻撃までのモーションが大きく、接近戦にはあまり向いていないので、たくさんの敵に囲まれないようにうまく立ち回る必要があるだろう。



弓による攻撃は遠いところにいる敵には有効だが、素早く動き回る敵にはヒットさせにくい。

PROLOGUE プロローグ



ある日突然暗殺団によって両親を殺されたユテラルドは、クレストの力を暴走させて暗殺団もろとも傍にいたシャルアミを異世界へと吹き飛ばしてしまった。

やがてシャルアミは見たこともない小屋の中で気がついた。どうやら目の前にいるシエナという女性に介抱されていたらしい。そのとき小屋に謎の老人が現れ、シエナを連れ去ってしまう。シャルアミは自分を介抱してくれたシエナを救い出すために旅に出る。

皇家の秘所

オススメ基本ルート

オープニング
▼
Ⓐでシエナの日記を読む
▼
Ⓑの石像を動かす
▼
Ⓒで女神官に会う
▼
サラマドの丘へ

さらわれたシエナを追って未知の世界に足を踏み出せ

ここでの目標は北東の神殿に向かうことだが、途中で石像が道を塞いでいる。だが武器を装備していない状態で触れれば、自動的に道が開けるようになっている。



シエナは何も知らないシャルアミをかばうため、自ら進んで捕われの身となった。



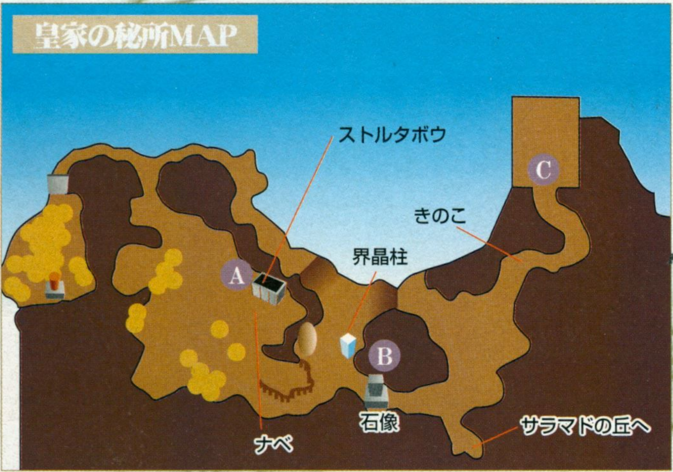
自分を二度も助けてくれたシエナを助け出す。シャルアミの中に強い決意がみなぎる。



皇家直属の女神官であるメリダ。彼女はシャルアミに進むべき道を示してくれる。

「皇家の秘所」ショップ販売リスト

●武器		ヴェラスブーツ	660
プレミールスピア	400	バルディオブーツ	1400
ストルタボウ	420	●アクセサリ	
フライパン	60	カンリビードロ	800
●兜		星蝕の首飾り	900
アクズムギア	190	雷鐘のペンダント	1060
ルティカティアラ	250	ザヴィードメダル	520
イオニアスフード	1600	焔面の刻印	810
ナベ	200	アンシャンテリング	2900
●鎧		双闇眼樹の飾り	660
ヴォルトスーツ	500	●アイテム	
プレミールキルト	1000	生命のエキス	30
●具足		解毒の樹液	20
ギンナムブーツ	800	脱痺の草針	30
ドラグロスブーツ	380	解封の笑み	30
疾走ソックス	950	破呪のオーブ	40



CHECK 戦いに出る前に装備を固める

ゲーム開始時、シャルアミは何の装備も持っていない。よって、まずは戦うための武器を探す必要がある。小屋の中にストルタボウ、小屋のすぐ外にはナベが落ちているので、まずはこれらを入手しておこう。



破壊された小屋を調べると、ストルタボウが見つかる。

オススメ装備

武器	ストルタボウ

ストルタボウはスタート直後に入手できる。最初は他の武器を買うほどのパルミラ片もないので、当分はこのストルタボウを使うといいだろう。

出現モンスター：クロヴィスリーブ、キゥイ、デヴァーター



クロヴィスリーブは近づくと毒霧で攻撃してくる。毒に侵されるとアイテムで回復するしかないので、遠くから弓矢で攻撃すると良い。

CHECK 装備を購入するときはきのこを利用せよ

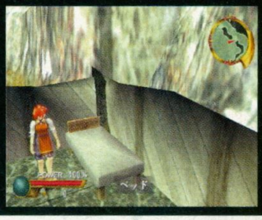
シャルアミがはじめに入手できる武具はストルタボウとナベだけ。序盤はこれだけでも何とかなるが、腕にあまり自信がない時は防具を購入するのも手だ。その際は、上のマップで示したポイントできのこを入手しておこう。そうすればショップ店員との取引がすべて半額になるので、比較的上質の装備が得られるのだ。



きのこは女神官のメリダに会いに行く途中で見つかる。

CHECK シエナの小屋を拠点にパルミラ片を集める

シャルアミが序盤戦で拾える防具はナベのみ。さらに接近戦に弱いので慣れないうちはすぐにやられてしまうこともあるだろう。そのような時は新たな防具を購入すればよいのだが、パルミラ片収集にうってつけなのはスタート地点周辺。シエナのベッドを調べれば体力が回復するので、少々のダメージなら気にせずに戦えるのだ。



小屋に残されたベッドは、手っ取り早い回復施設。

ザマラドの丘

オススメ基本ルート

Ⓒで老人と2回会話する
▼
Ⓓで「小さな花」を入手する
▼
Ⓒに戻って老人に花を渡して「剣星の証」を入手する
▼
皇家の秘所へ戻る

出現モンスター：パラランディ、キゥイ

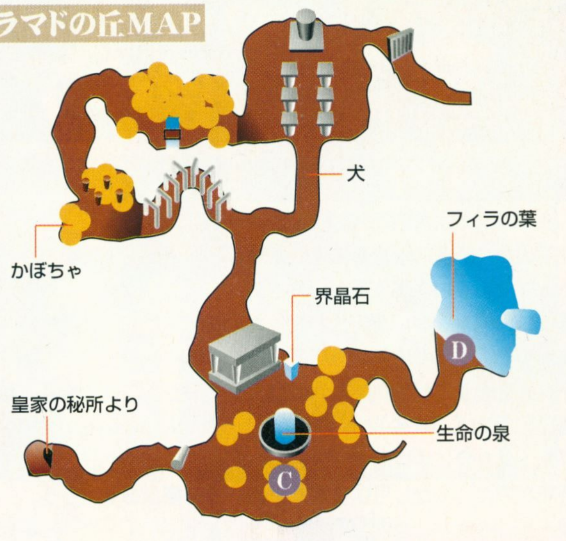
「剣星の証」を入手して皇家の封印を解く

サラマドの丘に着くと、老人が墓を作っているところに出くわす。ここで要求される花はⒹの泉で入手できるので取ってきてやると、皇家の秘所にあった封印を解く「剣星の証」が手に入る。



ボロボロの身なりでモンスターが徘徊する所にいる老人。すべてに悲観的で投げやりな態度の裏には……。

サラマドの丘MAP



CHECK 生命の泉を最大限に利用すべし

サラマドの丘の広場にある「生命の泉」は、調べることで体力が回復する。危なくなったらここへ戻ろう。



泉の周りにはモンスターも多数出現するので、ここを拠点にパルミラ片を収集すると良い。

「サラマドの丘」ショップ販売リスト

●武器		ギンナムブーツ	800
バルベッククラブ	190	ドラグロスブーツ	380
プレミールスピア	400	ヴェラスブーツ	660
ストルタボウ	420	バルディオブーツ	1400
フライパン	60	●アクセサリ	
●兜		カンリビードロ	800
アクズムギア	190	星蝕の首飾り	900
ルティカティアラ	250	雷鐘のペンダント	1060
イオニアスフード	1600	ザヴィードメダル	520
ナベ	200	焔面の刻印	810
かぼちゃ	360	双闇眼樹の飾り	660
●鎧		●アイテム	
アイスキルト	200	生命のエキス	30
バルディオガード	1200	解毒の樹液	20
ヴォルトスーツ	500	脱痺の草針	30
プレミールキルト	1000	解封の笑み	30
●具足		破呪のオーブ	40

CHECK ユテラルドとの戦闘スタイルの違いに注意

サラマドの丘はユテラルド編のスタート地点であり、登場するモンスターもまったく同じ。だがユテラルドとシャルアミは根本的に性質が違うキャラなので、同じような感覚で戦いを挑むと痛い目を見ることになる。ユテラルドは敵の隙を突いて一気に接近するというスタイルだったが、シャルアミはいかに敵を近づけぬようにしながら矢をヒットさせるかに尽きるのだ。各キャラの特性はしっかり把握しておこう。



動きが遅いキゥイは矢で攻撃するのも楽なはず。



パララディはブレスに注意しながら距離を保て。

オススメ準備

武器	ストルタボウ	兜	フィラの葉

まだそれほど強力な敵は登場しないので、武器はストルタボウで十分。兜は敵の体力を吸収して自分のものにする効果がある「フィラの葉」を装備するといいだろう。

CHECK 泉で「フィラの葉」を手に入れろ

老人に渡すための花はマップ上のⒹで入手できるが、その他にも兜として身に着けられる「フィラの葉」も落ちている。水底に沈んでいるので、少々見つけにくくなっているが、この武具には相手の体力を吸い取るという効果がある。花を取るついでに入手しておこう。



泉には突然深くなっているところがある。あまり奥には進んではいけない。

皇家の秘所

オススメ基本ルート

Ⓔに行くと「剣星の証」によって道が開かれる
▼
象の前にいるメリダと会話
▼
人秘学研究所へワープ

CHECK 魔物から「

ここに来るまでに「ドラグロスブーツ」は手に入れてあるだろうか？　まだ入手していないなら、この地域に登場するヴァーターを集中的に倒してみよう。ヴァーターは倒されると一定の確率でドラグロスブーツを落とす。ショップで買うほどパルミラ片に余裕がないなら、多少手間と時間をかけてでも挑戦してみるのも手だろう。

オススメ準備

武器	ストルタボウ
鎧	ヴォルトスーツ
鎧	フィラの葉

ここでオススメなのはヴォルトスーツ。値段も手ごろでそこそこの防御力もある。何も鎧を持っていないなら、とりあえずこの鎧を装備しておくこと。

Column パルミラビィで大もうけしよう！

パルミラビィはどこにいるかわからない。試しにサラマドの丘の立て札を攻撃すると……。

あなたは「パルミラビィ」を見たことがあるだろうか？　こいつは普段は木や立て看板などに潜んでいるが、いったん起こされると猛然と攻撃してくるやっかいなヤツなのだ。体力は1しかないのだが、とにかく動きが速くて捕捉するのが難しい。これをうまく倒すには、「ブレイズバースト」のような周囲全体を攻撃するパルミラアクションを使うのがもっとも手っ取り早い。小さいからといってなめてかかるとあっという間にやられてしまうだろう。





突然目の前に小さな魔物が現れた。斬りつけてもかすりもしないほど動きが速い。



倒すと「パルミラ原晶」を落とすことがある。また、さらに貴重な品を落とすことも……。

Column センス評価特別講座

ショップではその時点で装備している武具のトータルコーディネイトを判定してもらうことができる。ここでは高い評価を得るためのコツをお教えしよう。

まずはなんといっても、美しい形状の武具を身に着けること。無骨な棍棒のような武器よりも装飾の美しい刀剣を身に着けたほうが高い評価を得ることができる。また、カラーリングも重要な要素だ。武具によってはもっとも美しく見える色は異なる。これについては「装備リスト」を参照してほしい。さらに、運勢の数値も高いほうが良い結果を生むので、そちらも見逃してはいけない。

普通の装備では



まずはデフォルト装備のままでセンスに挑戦。



やはり何も工夫しなければ良い結果は生まれないようだ……。

評価はそこそこ…

装備を吟味して高い評価を得よう



より形状が美しいと思われるものを装備するとまあまあの結果に。

好評価獲得のコツ

- 形状の美しい装備を選択
- カラーリングにもこだわりを
- 「運勢」の数値を高くする

EVERGRACE



イルの違いに注意





動きが遅いキュイは矢で攻撃するのも楽なはず。パララディはブレスに注意しながら距離を保て。

フィラの葉

ッで十分。兜は敵の体力を吸といいだろう。

ス評価特別講座

着けたほうが高い評価できる。また、カラーな要素だ。武具によっ美しく見える色は異なっては「装備リスト」をい。さらに、運勢の数が良い結果を生むので、してはいけない。

て高い評価を得よう



より形状が美しいと思われるものを装備するとまあまあの結果に。

獲得のコツ

しい装備を選択
ングにもこだわりを
数値を高くする

CHECK 泉で「フィラの葉」を手に入れろ

老人に渡すための花はマップ上のⒹで入手できるが、その他にも兜として身に着けられる「フィラの葉」も落ちている。水底に沈んでいるので、少々見つけにくくなっているが、この武具には相手の体力を吸い取るという効果がある。花を取るついでに入手しておこう。



泉には突然深くなっているところがある。あまり奥には進んではいけない。

BOSS キーヴ



非業の死を遂げた者たちの浮かばれぬ魂

森に近づくと、老人が飼っている犬が出現する。これを追いかけて森の中に入っていくと、中ボスのキーヴが襲い掛かってくるのだ。だがこのキーヴはユテラルド編で登場したものとは少し性質が異なっており、あちこちに瞬間移動する能力を持っている。また、斬攻撃と凍属性攻撃を吸収するので、剣による攻撃は無効。よってストルタボウで根気良く戦うしかない。瞬間移動で現れたところを狙ってパルミラアクションの「三連撃」でダメージを与えるのが確実な方法だ。たとえ逃げても瞬間移動で追ってくるので確実にしとめよう。



老人が飼っている犬を発見すると、一目散に逃げていく。これを追いかけていくと、森の中でキーヴが襲ってくる。



ここでキーヴと戦う必要は特にないが、倒すと「パルミラ原晶」が手に入る。一攫千金のチャンスだ。逃すな！

CHECK 準備を整えてから「皇家の秘所」へ

「小さな花」を老人に渡すとお礼に「剣星の証」をくれる。これを手に入れたら皇家の秘所に戻ることになるが、途中で巨大な柱が崩れてきてサラマドの丘と皇家の秘所を結ぶ道を閉ざしてしまうのだ。サラマドの丘のショップで装備を買い逃すことのないように要注意だ。



閉ざされたサラマドの丘への道。もう後戻りすることは許されない。

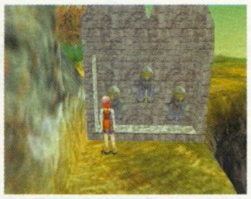
皇家の秘所

オススメ基本ルート

Ⓔに行くと「剣星の証」によって道が開かれる
▼
象の前にいるメリダと会話
▼
人秘学研究所へワープ

「剣星の証」で道を開き人秘学研究所に迫る

今まで通れなかったⒺは老人からもらった「剣星の証」を使うと通れるようになる。するとメリダが待っているので、ここで情報を集めてから先に進もう。



三面をかたどったレリーフは、この先にある「始祖の像」を守護するものだった。



CHECK 魔物から「ドラグロスブーツ」を入手せよ

ここに来るまでに「ドラグロスブーツ」は手に入れてあるだろうか？　まだ入手していないなら、この地域に登場するデヴァーターを集中的に倒してみよう。デヴァーターは倒されると一定の確率でドラグロスブーツを落とす。ショップで買うほどパルミラ片に余裕がないなら、多少手間と時間をかけてでも挑戦してみるのも手だろう。



具足を装備しないでこの先に進むのは自殺行為に等しい。

オススメ準備

武器	ストルタボウ
鎧	ヴォルトスーツ
鎧	フィラの葉

ここでオススメなのはヴォルトスーツ。値段も手ごろでそこそこの防御力もある。何も鎧を持っていないなら、とりあえずこの鎧を装備しておくこと。

CHECK 研究所に乗り込む前に装備の充実を図る

これから行くことになる「人秘学研究所」は、バグラゲラの本拠地と思われる。これまでよりもさらに激しい戦いが待っていることが予想されるので、ひとまずショップに立ち寄って装備を固めておくべきだろう。回復アイテムの購入も忘れてはならない。



兜から具足まで、身に着けられる装備はすべて購入しておくこと。

今後の展開 次回5月26日号(5/12発売)にて攻略!

ユテラルド

決死の覚悟で乗り込んだリューベーン城には魔人はいなかった。だが崩れ落ちる城の中でシエナから魔人はフォルス神殿にいるという情報を得たユテラルドは、さっそく皇家ゆかりの神殿に向かった。だがそこは、皇家の者以外は立ち入ることを許さない、危険なトラップに満ちた魔の区域だった……。



トラップ以外にも、神殿の守護者たちがユテラルドの行く手を阻む！

シャルアミ

バグラゲラにさらわれたシエナを追うため、人を望んだ場所へと転移させる「始祖の像」を使って「人秘学研究所」へ向かったシャルアミ。実験の失敗によって誕生した怪物たちが徘徊する研究所内で、シャルアミは王位継承者のオブリッドと、なぜか研究所内に捕われている謎の女性と出会う。



研究所内は魔物たちの巣になっていた。シエナはこんな所にいるのか……？

装備リスト

ここでは今回の攻略範囲内で入手可能な全装備のデータを掲載。同じ武具でもユテラルド編とシャルアミ編とでは、性能に若干の違いがあったりするので注意してほしい。スラッシュ(／)の左がユテラルド、右がシャルアミのものとなっている。また、各項目の見方については欄外の注釈を参照してほしい。

武器

	名称(グレード)	買価	筋力	体力	知能	耐性	運勢	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	最大PP	使用PP	PP減衰	特殊属性	特殊属性値	評価	パルミラアクション
	グランバルディ(L)	330/260	35/35	35/35	30/30	32/32	30/30	斬 51/51	凍 55/55	12/12	11/11	250/250	15/20	2/3	N	0	130/60	アイスレイド
	グランバルディ(M)	610/500	55/55	60/60	53/53	45/45	25/25	斬 68/68	凍 76/76	20/20	17/17	300/300	25/28	3/3	N	0	130/60	アイスレイド・裂空撃
	グランバルディ(H)	1900/1000	70/70	85/85	90/90	70/70	20/20	斬 114/114	凍 135/135	27/27	28/28	300/400	25/30	4/3	N	0	130/60	アイスレイド・裂空撃・飛翔撃
	シバームハンマー(L)	1100/−	90/−	80/−	30/−	30/−	110/−	叩 198/−	N	32/−	10/−	240/−	6/−	1/−	N	0	50/−	クラッシュ
	シバームハンマー(M)	1210/−	105/−	110/−	34/−	65/−	100/−	叩 244/−	N	39/−	20/−	255/−	15/−	1/−	N	0	50/−	クラッシュ・ガードブレイク
	シバームハンマー(H)	2400/−	145/−	135/−	50/−	75/−	100/−	叩 365/−	N	52/−	24/−	280/−	20/−	1/−	N	0	50/−	クラッシュ・ガードブレイク・圧砕断
	ストルタボウ(L)	−/420	−/35	−/38	−/25	−/35	−/90	突 −/46	雷 −/47	−/12	−/11	−/96	−/8	−/1	N	0	−/130	三連射
	ストルタボウ(M)	−/600	−/48	−/50	−/55	−/65	−/85	突 −/57	雷 −/69	−/18	−/22	−/120	−/12	−/1	N	0	−/130	三連射、サンダースフィア
	ストルタボウ(H)	−/1960	−/60	−/70	−/90	−/75	−/70	突 −/110	雷 −/135	−/23	−/29	−/360	−/36	−/1	N	0	−/130	三連射、サンダースフィア、弦衝波
	ストルタンソード(L)	280/−	45/−	49/−	16/−	16/−	40/−	斬 90/−	N	17/−	6/−	75/−	5/−	1/−	N	0	100/−	連閃撃
	ストルタンソード(M)	750/−	48/−	60/−	30/−	26/−	40/−	斬 116/−	N	19/−	9/−	90/−	8/−	1/−	N	0	100/−	連閃撃・飛翔撃
	ストルタンソード(H)	1000/−	94/−	95/−	53/−	45/−	40/−	斬 87/−	炎 84/−	34/−	17/−	110/−	9/−	1/−	N	0	100/−	連閃撃・飛翔撃・フレアレイド
	ティールブレード(L)	3000/−	80/−	70/−	38/−	45/−	60/−	斬 174/−	N	28/−	15/−	250/−	25/−	3/−	N	0	160/−	ガードブレイク
	ティールブレード(M)	3100/−	90/−	100/−	54/−	70/−	50/−	斬 250/−	N	34/−	23/−	300/−	30/−	3/−	N	0	160/−	ガードブレイク・回転撃
	ティールブレード(H)	4400/−	130/−	120/−	70/−	80/−	40/−	斬 371/−	N	47/−	28/−	350/−	35/−	3/−	N	0	160/−	ガードブレイク・回転撃・裂空撃
	T型定規(L)	330/−	50/−	55/−	90/−	50/−	40/−	斬 66/−	樹 95/−	18/−	23/−	120/−	20/−	2/−	N	0	60/−	エリアルプレイ
	T型定規(M)	750/−	56/−	62/−	120/−	70/−	40/−	斬 98/−	樹 140/−	21/−	32/−	210/−	30/−	2/−	N	0	60/−	エリアルプレイ・リーフミスト・連閃撃
	T型定規(H)	1900/−	62/−	68/−	150/−	80/−	40/−	斬 160/−	樹 215/−	23/−	38/−	300/−	30/−	2/−	N	0	60/−	エリアルプレイ・リーフミスト・連閃撃
	天地図球(L)	600/−	70/−	90/−	68/−	50/−	160/−	叩 103/−	樹 112/−	28/−	20/−	100/−	10/−	3/−	N	0	60/−	連裂撃
	天地図球(M)	1800/−	76/−	96/−	84/−	56/−	180/−	叩 147/−	樹 162/−	31/−	24/−	100/−	30/−	3/−	N	0	60/−	連裂撃・剣衝波
	天地図球(H)	3140/−	80/−	105/−	88/−	62/−	200/−	叩 189/−	樹 204/−	33/−	26/−	320/−	64/−	3/−	N	0	60/−	連裂撃・剣衝波・バインドソイル
	バルベッククラブ(L)	260/190	40/50	53/53	12/12	13/13	90/90	叩 69/71	樹 61/61	16/18	4/4	60/60	4/5	1/0	N	0/0	30/30	クラッシュ
	バルベッククラブ(M)	940/410	75/75	79/79	22/22	24/24	85/85	叩 84/84	樹 71/71	27/27	8/8	90/90	5/10	1/0	N	0/0	30/30	クラッシュ・ガードブレイク
	バルベッククラブ(H)	1250/840	80/80	78/78	34/34	29/29	80/80	叩 109/109	樹 101/101	29/29	11/11	120/180	20/10	1/0	N	0/0	30/30	クラッシュ・ガードブレイク・バインドソイル
	ビヴロスアクス(L)	960/−	52/−	44/−	19/−	29/−	30/−	叩 63/−	樹 57/−	18/−	9/−	450/−	20/−	1/−	N	0/−	125/−	連裂撃
	ビヴロスアクス(M)	1200/−	71/−	66/−	37/−	40/−	25/−	叩 82/−	樹 78/−	25/−	14/−	450/−	25/−	1/−	N	0/−	125/−	連裂撃・回転撃
	ビヴロスアクス(H)	2100/−	91/−	93/−	60/−	68/−	20/−	叩 139/−	樹 140/−	33/−	24/−	550/−	35/−	1/−	N	0/−	125/−	連裂撃・回転撃・リーフミスト
	フライパン(L)	−/60	−/35	−/38	−/40	−/30	−/30	叩 −/51	N	−/12	−/12	−/200	−/8	−/1	N	0/−	−/50	回転撃
	フライパン(M)	−/200	−/35	−/38	−/40	−/30	−/30	叩 −/51	N	−/12	−/12	−/400	−/10	−/1	N	−/0	−/50	回転撃・連裂撃
	フライパン(H)	−/300	−/35	−/38	−/40	−/30	−/30	叩 −/61	N	−/12	−/12	−/800	−/15	−/1	N	−/0	−/50	回転撃・連裂撃・圧砕断
	プレミールスピア(L)	−/400	−/40	−/45	−/56	−/67	−/95	突 −/56	凍 −/71	−/15	−/23	−/180	−/15	−/2	N	−/0	−/160	招雷撃
	プレミールスピア(M)	−/550	−/50	−/60	−/88	−/90	−/90	突 −/73	凍 −/100	−/19	−/33	−/200	−/20	−/2	N	−/0	−/160	招雷撃・ガード
	プレミールスピア(H)	−/1000	−/65	−/70	−/110	−/125	−/80	突 −/110	凍 −/144	−/24	−/44	−/280	−/30	−/2	N	−/0	−/160	招雷撃・ガード・フロストランス
	ランメルエッジ(L)	480/−	40/−	42/−	13/−	26/−	110/−	斬 55/−	樹 48/−	15/−	7/−	240/−	12/−	1/−	状	3/−	45/−	リーフミスト
	ランメルエッジ(M)	600/−	42/−	44/−	11/−	20/−	120/−	斬 93/−	樹 85/−	15/−	6/−	300/−	24/−	1/−	状	6/−	45/−	リーフミスト・エリアルプレイ
	ランメルエッジ(H)	1380/−	46/−	50/−	10/−	15/−	140/−	斬 170/−	樹 160/−	17/−	4/−	360/−	28/−	1/−	状	9/−	45/−	リーフミスト・エリアルプレイ・招雷撃

鎧

	名称(グレード)	買価	筋力	体力	知能	耐性	運勢	属性	物理攻撃力	魔法攻撃力	斬防御力	叩防御力	突防御力	雷防御力	樹防御力	炎防御力	凍防御力	最大PP	使用PP	PP減衰	特殊属性	特殊属性値	評価	パルミラアクション
	アイスキルト(L)	200/200	35/35	60/60	50/50	35/35	75/75	凍	14/14	25/25	53/53	70/70	55/55	64/64	68/68	34/34	109/109	100/100	0/−	1/1	N	0/0	200青/200青	
	アイスキルト(M)	330/330	45/45	62/62	54/54	45/45	80/80	凍	16/16	27/27	53/62	90/90	63/63	65/65	67/67	32/32	167/167	150/200	12/15	1/1	N	0/0	200青/200青	
	アイスキルト(H)	690/960	55/55	64/64	58/58	55/55	110/110	凍	19/19	29/29	87/87	116/116	71/71	66/66	60/60	32/32	210/210	300/300	40/30	1/1	N	0/0	200青/200青	
	フレアガード(L)	440/320	24/24	52/52	60/60	84/84	90/90	炎	10/10	30/30	52/52	57/57	70/70	72/72	64/64	138/138	53/53	160/160	16/12	1/1	N	0/0	220赤/220青	フレアレイズ
	フレアガード(M)	720/590	42/42	84/84	42/42	36/36	90/90	炎	18/18	21/21	75/75	67/67	92/92	62/62	56/56	174/174	32/32	200/200	16/16	1/1	N	0/0	220赤/220青	フレアレイズ、カオスフレイ
	フレアガード(H)	1000/700	72/72	49/49	70/70	68/68	90/90	炎	20/20	35/35	96/96	73/73	132/132	73/73	75/75	225/225	38/38	240/270	36/30	1/1	N	0/0	220赤/220青	フレアレイズ、カオスフレイ、フレイズバース
	皇家の法衣(L)	450/−	58/−	50/−	65/−	60/−	20/−	雷	17/−	32/−	65/−	91/−	70/−	93/−	98/−	88/−	113/−	160/−	0/−	2/−	N	0/−	180黒/−	
	皇家の法衣(M)	690/−	59/−	52/−	69/−	90/−	20/−	雷	17/−	34/−	70/−	97/−	76/−	130/−	110/−	116/−	115/−	200/−	0/−	2/−	N	0/−	180黒/−	
	皇家の法衣(H)	700/−	60/−	55/−	59/−	48/−	20/−	雷	18/−	29/−	71/−	110/−	98/−	149/−	104/−	129/−	99/−	300/−	50/−	2/−	N	0/−	180黒/−	スパークガード
	バルディオガード(L)	1200/1200	85/85	95/95	49/49	66/66	99/99		28/28	24/24	117	122	113/113	77/77	57/57	62/62	67/67	350/350	0/0	4/4	N	0/0	全85/255デフォ	
	バルディオガード(M)	1420/1420	90/90	90/90	80/80	68/68	99/99		29/29	40/40	133	183	118/118	90/90	68/68	79/79	75/75	360/360	15/18	4/4	N	0/0	全85/255デフォ	ガード
	バルディオガード(H)	1900/1900	108/108	112/112	78/78	79/79	99/99		35/35	39/39	161	301	131/131	98/98	83/83	96/96	87/87	365/365	15/18	4/4	N	0/0	全85/255デフォ	ガード
	ヴォルトスーツ(L)	700/500	52/52	49/49	60/60	41/41	55/55	雷	16/16	30/30	59	104	45/45	167/167	38/38	71/71	48/48	350/350	40/0	1/1	N	0/0	220黄/180黄	サンダースフィア
	ヴォルトスーツ(M)	900/1000	70/70	74/74	90/90	55/55	57/87	雷	23/23	45/45	69	114	56/56	200/200	42/42	74/74	54/54	400/400	55/45	1/1	N	0/0	220黄/180黄	サンダースフィア、フラッシュホーン
	ヴォルトスーツ(H)	1500/1000	83/83	85/85	108/108	89/89	59/59	雷	26/26	54/54	105	168	97/97	265/265	45/45	75/75	55/55	450/450	55/45	1/1	N	0/0	220黄/180黄	サンダースフィア、フラッシュホーン
	ログガーブ(L)	420/420	75/75	90/90	40/40	70/70	64/64	樹	26/26	20/20	89/85	77/77	74/77	84/82	124/112	102/102	74/84	240/240	24/20	1/1	HP回復	3/3	220黒/70赤	エリアルプレイ
	ログガーブ(M)	780/780	95/95	110/110	85/85	80/80	77/77	樹	32/32	42/42	96/101	93/93	101/101	70/70	154/154	96/96	71/71	250/250	24/24	1/1	HP回復	3/3	220黒/70赤	エリアルプレイ、リーフミスト
	ログガーブ(H)	960/960	115/115	130/130	68/68	102/102	105/105	樹	39/39	34/34	109/109	116/116	124/124	43/43	208/208	63/63	58/58	260/260	35/30	1/1	HP回復	3/3	220黒/70赤	エリアルプレイ、リーフミスト、バインドソウル
	プレミールキルト(L)	−/1000	−/40	−/30	−/80	−/60	−/90		−/11	−/40	−/68	−/72	−/63	−/85	−/95	−/95	−/95	−/150	−/1	−/1	N	−/0	−/155赤	浮滑走
	プレミールキルト(M)	−/1440	−/60	−/60	−/140	−/74	−/90		−/19	−/70	−/77	−/82	−/92	−/135	−/135	−/115	−/125	−/180	−/1	−/1	N	−/0	−/155赤	浮滑走
	プレミールキルト(H)	−/2125	−/90	−/80	−/170	−/83	−/90		−/28	−/85	−/92	−/108	−/107	−/151	−/171	−/141	−/141	−/210	−/1	−/1	N	−/0	−/155赤	浮滑走
	ガルダンガーダー(L)	1700/−	160/−	165/−	40/−	70/−	2/2		52/−	20/−	119/−	149/−	73/−	37/−	42/−	131/−	52/−	720/−	15/−	2/−	N	0/−	155赤/−	ガード
	ガルダンガーダー(M)	1990/−	185/−	200/−	68/−	76/−	2/2		62/−	34/−	125/−	165/−	85/−	93/−	77/−	138/−	72/−	800/−	15/−	2/−	N	0/−	155赤/−	ガード
	ガルダンガーダー(H)	1990/−	240/−	220/−	98/−	88/−	2/2		75/−	49/−	148/−	179/−	102/−	89/−	100/−	151/−	83/−	840/−	15/−	2/−	N	0/−	155赤/−	ガード

表の見方

グレード：武具の強度(L：Low M：Middle H ：High)　買価：購入に必要なパルミラ片の数　筋力・体力・知能・耐性・運勢：武具を身に着けると上昇する各パラメータの値　攻撃力：一撃あたりのダメージ量　物属：物理属性。斬・叩・突の3種類　魔属：魔法属性。雷・樹・炎・凍の4種類　最大PP：武具に秘められたパルミラパワーの上限値　使用PP：パルミラアクションを使用したときに消費するパルミラパワー　PP減衰：身に着けているだけで消費するパルミラパワーの値　特殊属性：武具に付随している特殊

ド編とシャルアミ
ュテラルド、右が
い。

パルミラアクション
ド
ド・裂空撃
ド・裂空撃・飛翔撃
・ガードブレイク
・ガードブレイク・圧砕断
ンダースフィア
ンダースフィア、弦衝波
翔撃
翔撃・フレアレイド
イク
イク・回転撃
イク・回転撃・裂空撃
プレイ
プレイ・リーフミスト・連閃撃
プレイ・リーフミスト・連閃撃
衝波
衝波・バインドソイル
ュ
ュ・ガードブレイク
・ガードブレイク・バインドソイル
回転撃
回転撃・リーフミスト
連裂撃
連裂撃・圧砕断
ガード
ガード・フロストランス
ミスト
ミスト・エリアルプレイ
ミスト・エリアルプレイ・招雷撃

	パルミラアクション
青	
青	
青	
青	フレアレイズ
青	フレアレイズ、カオスフレイ
青	フレアレイズ、カオスフレイ、フレイズバース
ー	
ー	
ー	スパークガード
55	
55	ガード
55	ガード
0黄	サンダースフィア
0黄	サンダースフィア、フラッシュホーン
0黄	サンダースフィア、フラッシュホーン
0赤	エリアルプレイ
0赤	エリアルプレイ、リーフミスト
0赤	エリアルプレイ、リーフミスト、バインドソウル
5赤	浮滑走
5赤	浮滑走
5赤	浮滑走
/ー	ガード
/ー	ガード
/ー	ガード

と上昇する各パラメータの値
パルミラパワーの上限値　使
生：武具に付随している特殊

兜

名称(グレード)	買価	筋力	体力	知能	耐性	運勢	属性	物理攻撃力	魔法攻撃力	斬防御力	叩防御力	突防御力	雷防御力	樹防御力	炎防御力	凍防御力	最大PP	使用PP	PP減衰	特殊属性	特殊属性値	評価
アクズムギア(L)	190/190	32/32	38/38	22/22	25/25	55/110		10/10	11/11	44/44	52/52	72/72	39/39	40/40	36/36	35/35	100/100	0/−	0/0	N	0/0	200黒/90青
アクズムギア(M)	370/370	50/50	40/40	35/35	30/30	55/110		15/15	17/17	72/72	87/87	92/92	50/50	55/55	51/51	40/40	110/110	0/−	0/0	N	0/0	200黒/90青
アクズムギア(H)	615/615	95/95	92/92	90/90	72/72	55/110		30/30	45/45	114/114	124/124	119/119	76/76	79/79	77/77	60/60	140/140	0/−	0/0	N	0/0	200黒/90青
アルテルフェイス(L)	1100/660	60/60	75/75	82/82	73/73	40/40	雷	21/21	41/41	79/79	89/89	84/84	118/118	108/108	118/118	128/128	256/256	0/−	3/3	N	0/0	60赤/60赤
アルテルフェイス(M)	1260/890	80/80	110/110	99/99	94/94	45/45	雷	29/29	49/49	113/113	108/108	117/117	155/155	135/135	145/145	155/155	256/256	0/−	3/3	N	0/0	60赤/60赤
アルテルフェイス(H)	2170/1500	109/112	112/112	106/106	95/95	44/100	雷	35/35	53/53	108/108	93/93	100/100	193/193	151/151	154/154	183/183	256/256	0/−	3/3	N	0/0	60赤/60赤
バルディオヘルム(L)	1000/1000	70/70	80/80	55/55	68/668	80/140	雷	24/24	27/27	117/117	107/107	117/117	93/93	63/63	92/92	71/71	86/86	0/−	3/3	N	0/0	230赤/92黒
バルディオヘルム(M)	1150/1050	90/90	100/100	61/61	71/71	60/120	雷	30/30	30/30	154/154	164/164	179/179	102/102	54/54	74/74	74/74	86/86	0/−	3/3	N	0/0	230赤/92黒
バルディオヘルム(H)	1300/1100	120/120	120/120	69/69	72/72	50/50	雷	39/39	34/34	141/141	169/169	173/173	128/128	51/51	66/66	77/77	86/86	0/−	3/3	N	0/0	230赤/92黒
キールロイヤル(L)	600/600	28/28	10/10	28/28	32/32	40/40		6/6	14/14	45/45	48/48	53/53	41/41	37/37	46/46	46/46	140/140	0/−	0/0	状時短	3/3	240黄/110赤
キールロイヤル(M)	990/1345	30/30	11/11	31/31	30/30	38/38		7/7	15/15	45/45	48/48	54/54	41/41	35/35	43/43	49/49	150/150	0/−	0/0	状時短	4/4	240黄/110赤
キールロイヤル(H)	1600/1600	70/70	75/75	60/60	60/60	55/55		23/23	30/30	63/63	71/71	81/81	82/82	83/83	102/102	72/72	165/165	0/−	0/0	状時短	5/5	240黄/110赤
ルティカティアラ(L)	−/250	−/30	−/38	−/55	−/65	−/60	凍	−/14	−/27	−/37	−/44	−/43	−/82	−/72	−/77	−/112	−/250	−	−/1	N	−/0	−/190赤
ルティカティアラ(M)	−/460	−/33	−/40	−/45	−/71	−/65	凍	−/11	−/22	−/53	−/58	−/51	−/82	−/72	−/77	−/142	−/250	−	−/1	N	−/0	−/190赤
ルティカティアラ(H)	−/1400	−/60	−/48	−/90	−/75	−/62	凍	−/18	−/45	−/81	−/101	−/81	−/159	−/149	−/149	−/189	−/300	−	−/1	N	−/0	−/190赤
イオニアスフード(L)	−/1600	−/40	−/30	−/60	−/160	−/30	樹	−/11	−/30	−/33	−/38	−/43	−/127	−/137	−/117	−/142	−/200	−	−/3	N	−/0	−/230黄
イオニアスフード(M)	−/1700	−/50	−/35	−/75	−/170	−/35	樹	−/14	−/37	−/56	−/46	−/56	−/161	−/151	−/131	−/151	−/240	−	−/3	N	−/0	−/230黄
イオニアスフード(H)	−/2500	−/60	−/50	−/100	−/190	−/40	樹	−/18	−/50	−/61	−/51	−/66	−/179	−/239	−/158	−/189	−/280	−	−/3	N	−/0	−/230黄
ファジルターバン(L)	760/−	80/−	75/−	122/−	60/−	100/−		25/−	61/−	121/−	59/−	99/−	98/−	110/−	49/−	168/−	280/−	0/−	3/−	N	0/−	170黄/−
ファジルターバン(M)	1100/−	120/−	110/−	130/−	65/−	100/−		37/−	65/−	135/−	73/−	113/−	100/−	112/−	51/−	170/−	300/−	0/−	3/−	N	0/−	170黄/−
ファジルターバン(H)	1400/−	133/−	129/−	142/−	70/−	100/−		42/−	71/−	147/−	93/−	129/−	104/−	124/−	67/−	199/−	330/−	0/−	3/−	N	0/−	170黄/−
ナベ(L)	200/200	60/60	40/40	0/0	0/0	20/20	凍	17/17	0/0	80/80	45/45	65/65	0/0	3/3	2/2	1/1	100/100	0/−	0/0	N	0	200黒/225デフォ
ナベ(M)	550/530	80/80	50/50	35/35	75/75	20/20	凍	22/22	17/17	96/96	53/53	56/56	22/22	47/47	44/44	64/64	100/100	0/−	0/0	N	0	200黒/225デフォ
ナベ(H)	880/880	100/100	50/50	30/30	75/75	20/20	凍	26/26	15/15	111/111	61/61	65/65	21/21	46/46	45/45	66/66	100/100	0/−	0/0	N	0	200黒/225デフォ
かぼちゃ(L)	360/360	20/20	120/120	15/15	20/20	20/20	樹	19/19	7/7	40/40	48/48	42/42	26/26	71/71	21/21	26/26	100/100	0/−	0/0	N	0	160黒/190黄
かぼちゃ(M)	660/660	45/45	130/130	10/10	55/55	35/35	樹	25/25	5/5	52/52	55/72	65/65	34/59	79/124	29/29	34/59	100/100	0/−	0/0	N	0	160黒/190黄
かぼちゃ(H)	990/1450	53/53	140/140	5/5	70/70	55/55	樹	27/27	2/2	65/65	80/80	90/90	77/77	192/192	32/32	62/62	100/100	0/−	0/0	N	0	160黒/190黄
フィラの葉(L)	10/10	16/16	20/20	21/21	31/31	81/81	樹	5/5	10/10	22/22	20/20	20/20	20/20	20/20	20/20	20/20	99/99	0/0	3/3	敵HP吸	20/20	90黄/90黄
フィラの葉(M)	20/20	17/17	21/21	22/22	32/32	82/82	樹	5/5	11/11	23/23	21/21	21/21	22/22	22/22	22/22	22/22	198/198	0/0	3/3	敵HP吸 状時短	10,20/ 10,20	90黄/90黄
フィラの葉(H)	30/30	18/18	22/22	23/23	33/33	83/83	樹	5/5	11/11	24/24	22/22	22/22	23/23	23/23	23/23	23/23	297/297	0/0	3/3	敵HP吸・状時短・HP回復	20,10,20/ 20,10,20	90黄/90黄
ドラグロスの巣(L)	350/350	30/30	26/26	30/30	45/45	110/110	樹	9/9	15/15	40/40	25/25	35/35	74/74	134/134	24/24	94/94	100/100	0/0	9/9	HP回復	2/2	40黄/160黒
ドラグロスの巣(M)	640/640	40/40	45/45	50/50	50/50	110/110	樹	13/13	25/25	51/51	35/35	47/47	93/93	158/158	38/38	118/118	100/100	0/0	9/9	HP回復	4/4	40黄/160黒
ドラグロスの巣(H)	720/1010	50/50	60/60	65/65	62/62	110/110	樹	17/17	32/32	91/91	41/41	59/59	111/111	183/183	53/53	148/148	100/100	0/0	9/9	HP回復	6/6	40黄/160黒

具足

名称(グレード)	買価	筋力	体力	知能	耐性	運勢	属性	物理攻撃力	魔法攻撃力	斬防御力	叩防御力	突防御力	雷防御力	樹防御力	炎防御力	凍防御力	最大PP	PP減衰	特殊属性	特殊属性値	評価	パルミラアクション
ゴンドラ起動ブーツ(L)	200/200	30/30	42/42	25/25	35/35	90/90		11/11	12/12	52/52	52/52	52/52	26/26	26/26	24/24	23/23	50/50	0/0	N	0/0	100黄/120黄	
ゴンドラ起動ブーツ(M)	330/330	40/40	50/50	30/30	41/41	90/90		14/14	15/15	81/81	76/76	66/66	31/31	33/33	29/29	35/35	50/50	0/0	N	0/0	100黄/120黄	
ゴンドラ起動ブーツ(H)	540/450	60/60	65/65	40/40	50/50	90/90		20/20	20/20	103/103	93/93	85/85	57/57	67/67	52/52	62/62	50/50	0/0	N	0/0	100黄/120黄	
ギンナムブーツ(L)	800/550	60/60	80/80	55/55	60/60	40/40	炎	22/22	27/27	95/95	80/80	75/75	56/91	61/61	66/66	71/71	50/50	0/0	N	0/0	210デフォ/120デフォ	
ギンナムブーツ(M)	1200/900	80/80	90/90	63/63	65/65	45/45	炎	27/27	31/31	131/131	121/121	101/101	105/105	89/89	92/92	110/110	60/60	0/0	N	0/0	210デフォ/120デフォ	
ギンナムブーツ(H)	1470/1100	110/110	100/100	70/70	70/70	50/50	炎	34/34	35/35	169/169	159/159	139/139	109/109	113/107	145/113	120/145	80/80	0/0	N	0/0	210デフォ/120デフォ	
ドラグロスブーツ(L)	560/380	38/42	42/42	45/45	49/49	90/90	雷	12/12	22/22	54/54	74/74	49/49	102/102	54/54	75/75	86/86	60/60	1/1	N	0/0	180黒/160黒	浮滑走
ドラグロスブーツ(M)	790/490	70/70	90/90	60/60	70/70	100/100	雷	25/25	30/30	98/98	108/108	98/98	94/94	104/104	99/99	114/114	90/90	2/1	N	0/0	180黒/160黒	浮滑走
ドラグロスブーツ(H)	1190/780	90/90	100/100	65/65	80/80	110/110	雷	30/30	32/32	134/134	124/124	124/124	113/113	118/118	148/148	138/138	120/120	2/1	N	0/0	180黒/160黒	浮滑走
疾走ソックス(L)	950/950	50/50	40/40	35/35	45/45	60/60		15/15	17/17	47/47	55/55	53/53	45/45	50/50	54/54	50/50	144/144	1/1	N	0/0	220青/210赤	ブーストダッシュ
疾走ソックス(M)	1200/1200	81/81	60/60	60/60	48/48	60/60		23/23	30/30	67/67	66/66	69/69	54/54	57/57	61/61	59/59	216/216	1/1	N	0/0	220青/210赤	ブーストダッシュ
疾走ソックス(H)	1450/1450	100/100	60/60	80/80	50/50	60/60		28/28	40/40	83/83	73/73	93/93	62/62	62/62	67/67	72/72	330/330	1/1	N	0/0	220青/210赤	ブーストダッシュ
ヴェラスブーツ(L)	660/430	60/60	40/40	45/45	50/50	80/80		17/17	22/22	60/60	58/58	60/60	67/59	45/72	47/47	57/57	600/600	1/1	N	0/0	200赤/130赤	
ヴェラスブーツ(M)	900/580	80/80	65/65	70/70	60/60	80/80		24/24	35/35	88/88	89/59	98/98	78/78	103/103	73/73	83/83	650/650	1/1	N	0/0	200赤/130赤	
ヴェラスブーツ(H)	980/820	130/130	120/120	100/100	70/70	80/80		41/41	50/50	127/127	132/132	132/132	99/99	144/144	99/99	119/119	700/700	1/1	N	0/0	200赤/130赤	
バルディオブーツ(L)	1400/1120	110/110	90/90	60/60	70/70	50/50		33/33	30/30	137/138	98/98	96/93	94/94	104/104	74/74	82/84	40/40	1/1	N	0/0	180デフォ/120青	
バルディオブーツ(M)	1600/1400	160/160	140/140	90/90	120/120	50/50		49/49	45/45	182/182	137/137	117/117	141/141	141/141	111/111	111/111	40/40	1/1	N	0/0	180デフォ/120青	
バルディオブーツ(H)	2200/2200	180/180	170/170	120/120	160/160	50/50		57/57	60/60	206/203	156/156	131/131	100/100	175/175	165/165	96/96	40/40	1/1	N	0/0	180デフォ/120青	

アクセサリー

名称	買価	筋力	体力	知能	耐性	運勢	追加物理攻撃力	追加魔法攻撃力	物理攻撃力	魔法攻撃力	斬防御力	叩防御力	突防御力	雷防御力	樹防御力	炎防御力	凍防御力	最大PP	使用PP	PP減衰	特殊属性	属性値
カンリビードロ	1050/800	7/7	7/7	10	0/0	30/30	0/0	10/10	0/0	15/25	1/1	1/1	1/1	9/9	9/9	9/9	9/9	200/200	0/0	4/4	HP回復	15/15
星蝕の首飾り	900/720	13/13	9/9	3/3	4/4	5/5	15/15	0/0	18/15	0/0	45/45	10/10	11/11	4/4	151/151	4/4	4/4	200/200	0/0	4/4	敵HP吸	1/1
雷鐘のペンダント	1060/850	2/2	2/2	35/35	10/10	50/50	15/15	0/0	15/23	0/0	2/2	3/3	22/22	156/156	16/16	16/16	16/16	200/200	0/0	1/1	N	N/N
ザヴィードメダル	520/410	0/0	0/0	2/2	10/10	5/5	10/10	20/20	10/11	21/22	30/30	2/2	5/5	3/3	4/4	3/3	162/162	200/200	0/0	1/1	N	N/N
焔面の刻印	810/650	5/5	3/3	10/10	2/2	40/40	10/10	5/5	11/12	10/25	9/9	9/9	5/5	4/4	4/4	191/191	4/4	200/200	0/0	1/1	N	N/N
アシャンテリング	2900/2900	10/10	10/10	10/10	10/10	180/180	0/0	0/0	0/0	0/0	6/6	6/6	5/5	6/6	6/6	6/6	6/6	100/100	0/0	5/5	N	0/0
双闇眼樹の飾り	660/530	8/8	10/10	22/22	10/10	30/30	4/4	6/6	6/9	17/21	23/23	33/33	23/23	9/9	14/14	14/14	9/9	100/100	0/0	1/1	状時短	75/75
氷炎石の指輪	1500/1200	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	90/90	90/90	150/150	0/0	2/2	N	0/0

(文／オーパーツ(福西 輝明))

表の見方

効果(回：HP回復　吸：敵HP吸収　短：状態異常時間短縮)　特殊属性値：特殊属性の威力　パルミラアクション：武具に付随しているパルミラアクション　評価：センス評価の得点に加算される値。もっとも高い評価を受ける色も記載(デフォ：初期状態のまま)　斬防・叩防・突防：各物理属性に対する防御力　雷耐・樹耐・炎耐・凍耐：各魔法属性に対する耐性

2000年5月19日発行(毎週金曜日発行)第6巻17号通巻197号 平成7年4月18日第3種郵便物認可

週刊ザ・プレイステーション

2000 5.12.19
Vol.196

発行／ソフトバンク パブリッシング株式会社 発行人／稲葉 俊夫 編集人／前田 徹
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 電話 営業03-5549-1200 編集03-5549-1171
2000年5月19日発行(毎週金曜日発行)第6巻17号通巻197号
読者専用問い合わせ番号：03-5549-1172(月～金曜日の午後4～6時)

GWはエヴァーグレイスを徹底的に遊ぶ!

SOFT BANK Publishing

本体400円



T1123323050428 Printed in Japan 雑誌23323-5/19 特別定価 420円 本体400円

Vol.196
読者専用問い合わせ番号:03-5549-1172(月～金曜日の午後4～6時)